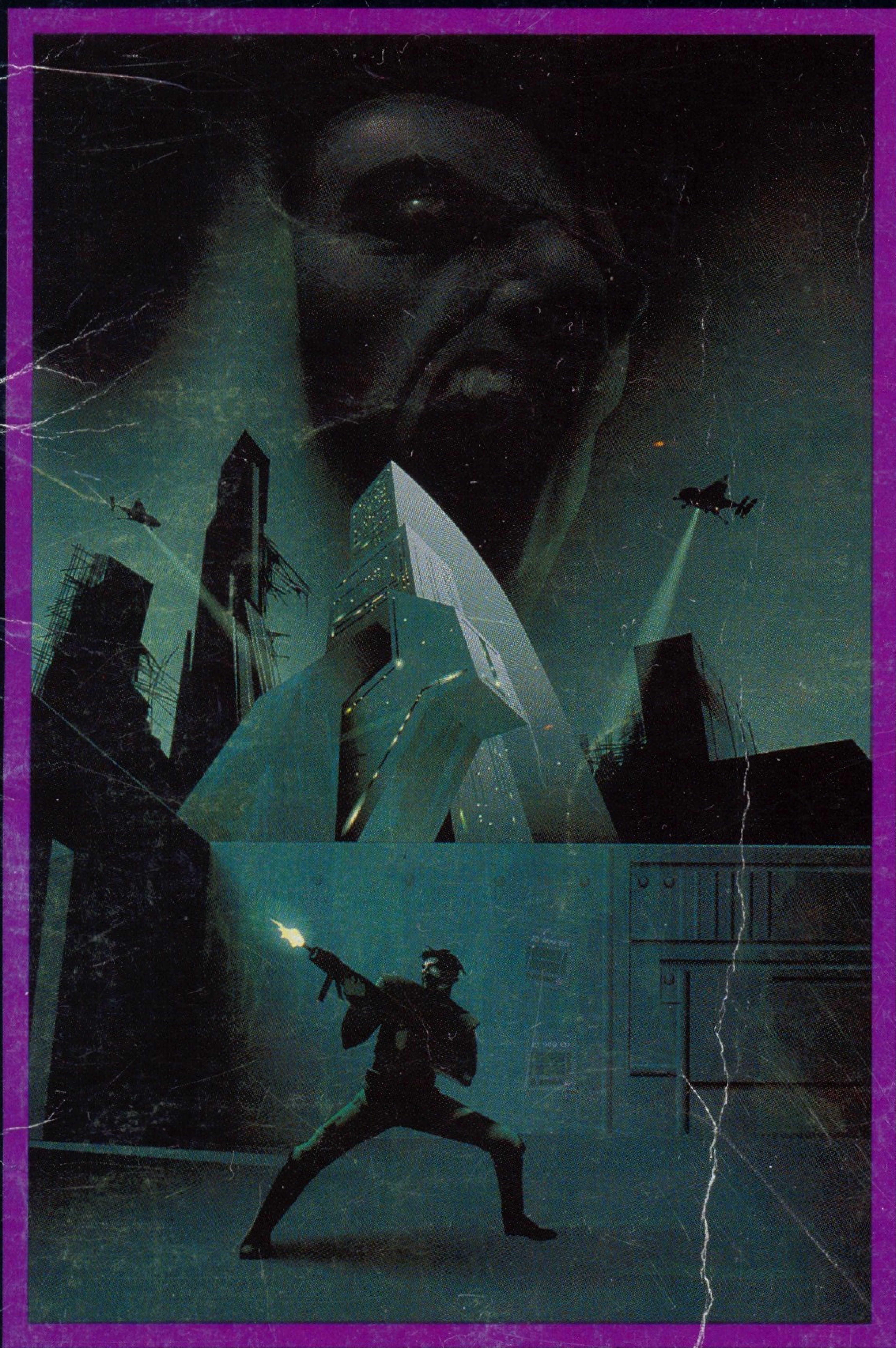
MUTANT



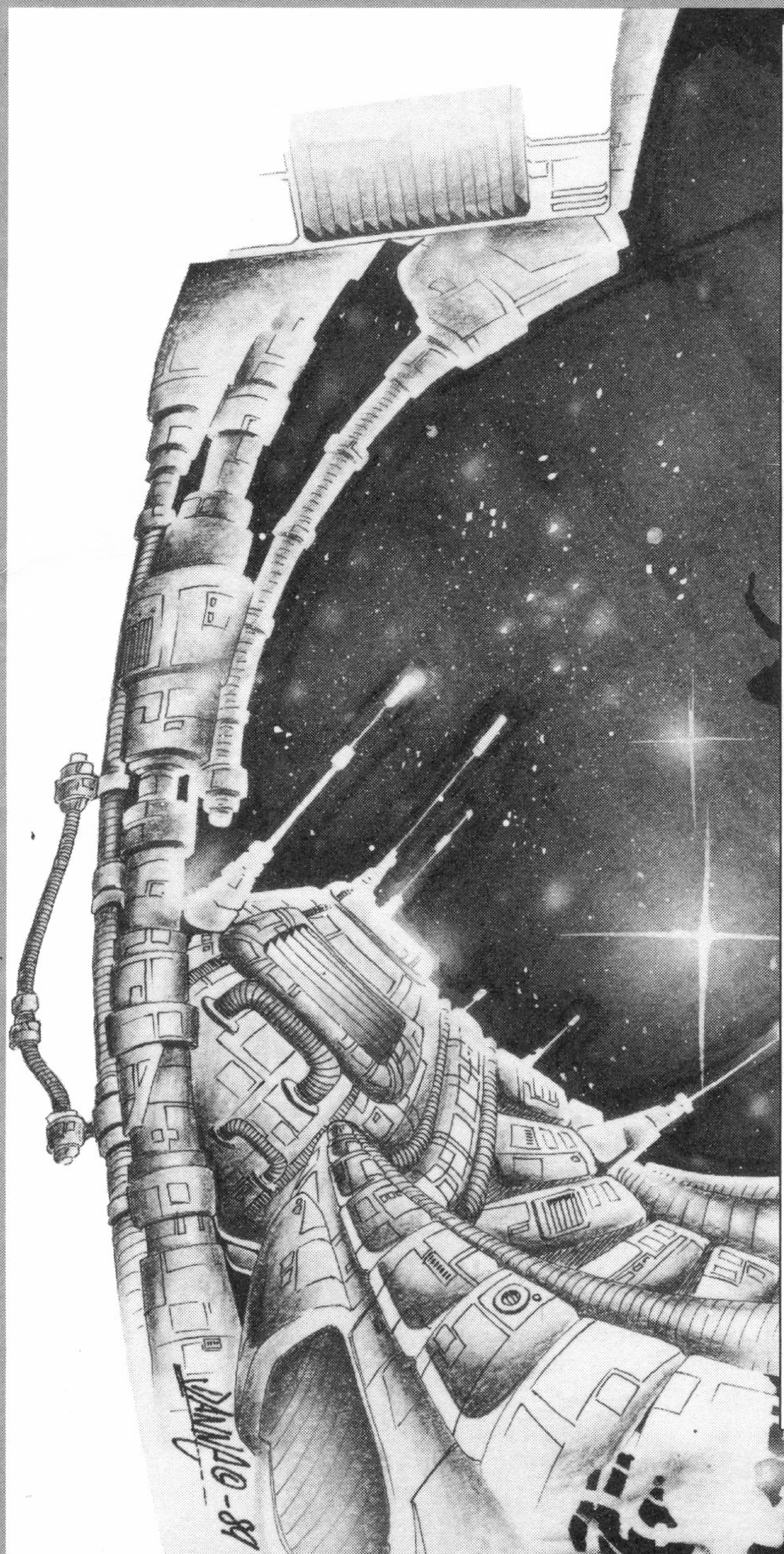
YPSILON 5

SÖNDERFALLETS MÖRKER

EN ÄVENTYRS- OCH KAMPANJMODUL

ETT MUTANTÄVENTYR

I SÖNDERFALLETS MÖRKER



MARCUS THORELL
KONSTRUKTÖR

JOHAN ANGLEMARK
REDIGERING

STEFAN THULIN
GRAFISK FORM

STEFAN THULIN
ORIGINAL & KARTOR

DANNE KOCHANSKI · JAKOB KRAJCIK
ILLUSTRATÖRER

THOMAS FEINER
OMSLAGSBILD

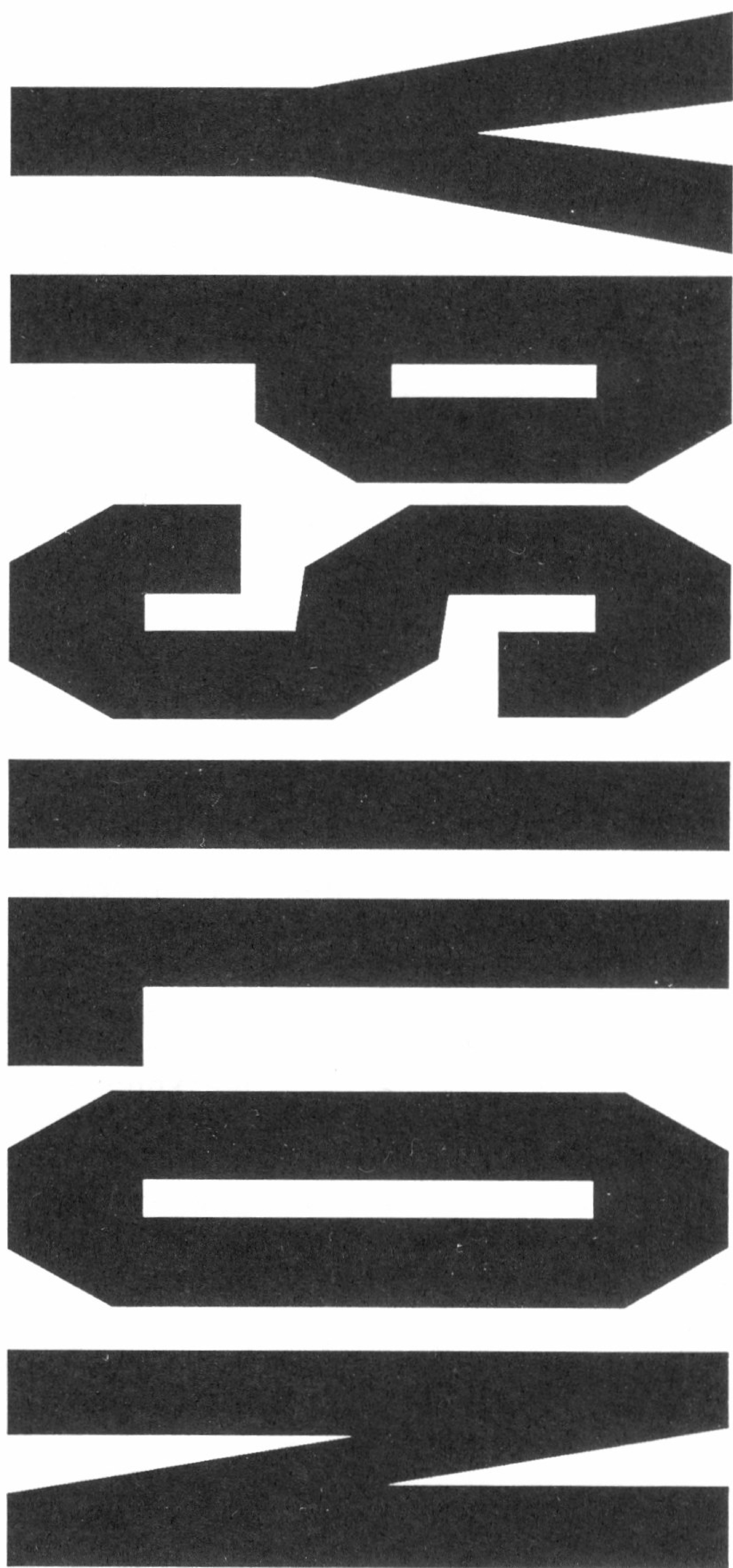
NILS GULLIKSSON
PRODUKTION

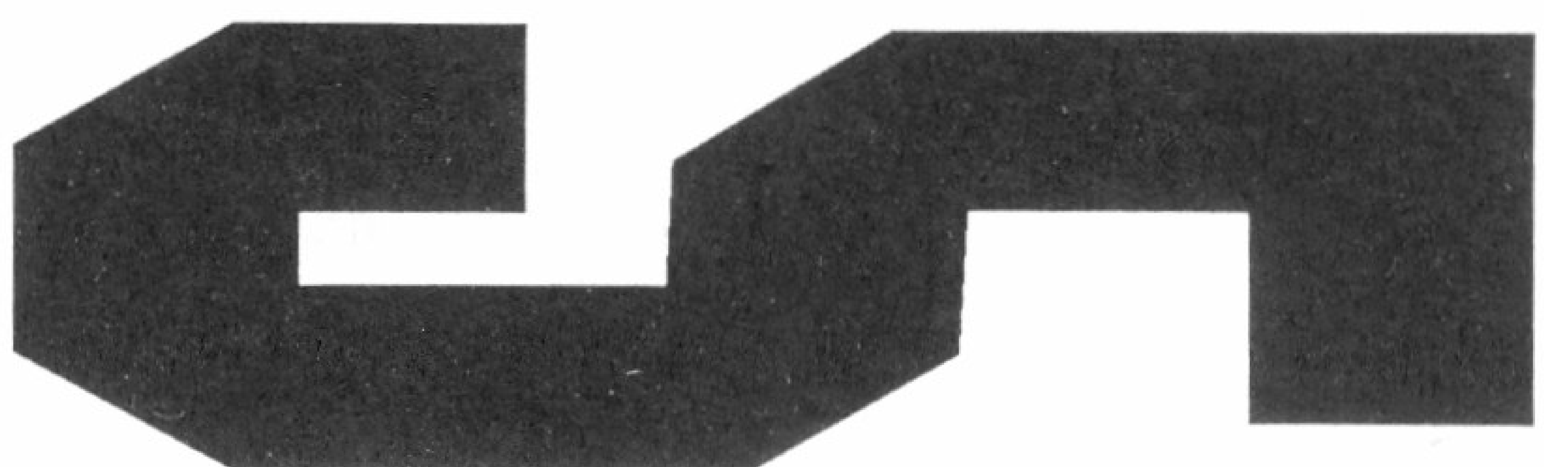
NILS GULLIKSSON · STEFAN THULIN
THOMAS GUNNARSON · HÅKAN ACKEGÅRD
JOHAN SJÖBERG
ASSISTANS

HERZOGS REPRO AB
REPRO

TRYCKPRODUKTION VÄSTERÅS 1989
TRYCK

VÄLKOMMEN TILL





STADEN ÅR 2089 ÄR EN SJÄLVFÖRSÖRJANDE VÄRLD SOM SPRAKAR AV LIV OCH LJUS OCH DÖLJER SIG I BROTTSLIGHETENS MÖRKER. STÅL- OCH GLASFASADERNA GLÖDER I NEONSKYLTARNAS FÄRGER, DE BRUSANDE GATORNA OCH BROARNA BRINNER I GATLJUSENS BLIXTRANDE STRÅLKASTARE. HISNANDE SCHAKT ÖPPNAR SMÅ TITTHÅL MOT STADENS VIRRVARR AV FANTASTISKA BYGGNADER FRÅN DE ÖVERSTA VÅNINGARNA NED TILL DE FÖRSLUMMADE OCH NAMNLÖSA NIVÅERNA LÄNGST NED.

I DENNA KAOTISKA MILJÖ HÅLLER MEGAKARTELLERNA PÅ ATT DRÄNKA SIG SJÄLVA I SINA AUTOMATISERADE TRÄSK.

VAD SKULLE HÄNDA OM EN STÖRRE KATASTROF ÄN DET REDAN EXISTERANDE KAOSET BRÖT UT?

Uppfattningen av Ypsilon 5:s storlek är: *Den är allt.* Staden är världen, men kanske finns det ändå någonting där utanför... Staden kan väl inte vara oändlig?

De flesta vet att det finns något som heter Skymningslandet, men vad det är har inte många tagit reda på. Det finns inget brinnande intresse för vad som finns *utanför*. Staden erbjuder ju allt som man kan tänkas behöva!

Ypsilon 5 är staden rollpersonerna bor i. I väntan på en omfattande kampanjmodul som i detalj beskriver en megastads uppbyggnad ges här bara ett litet smakprov...

Det rekommenderas varmt att SL (och gärna spelarna med, om SL tillåter det) läser kapitel 2, 'Mutantvärlden Anno 2080' (sidorna 12-19), i *Mutant: Världen*, och gärna även skummar igenom stycke 2.4, 'Färdmedel' (sidan 25).

ALLMÄNT

Staden Ypsilon 5 är en stor stad, där mellan 80 och 100 miljoner invånare frodas i de vindlande superkomplexen, megaskraporna och bland de virriga vägnät där ingen realistisk stadsplanering tillämpats på över femtio år.

De kolossala blockbyggnaderna av stål och glänsande glas sträcker sig högt upp mot skyn. Stadens krona — Skytown — utgörs av rykande skorstenar, osande ventiler och förvrängda metallrör. Emellanåt skjuter enstaka megablock upp, där de rikaste bor. Stadsblocken ger husrum åt miljontals arbetare, som dagarna i ända sliter för sin lön som de sedan spenderar på allehanda varor i de jättelika komplexen. Block efter block är staplade på varandra, och om de inte stödjer varandra hålls de förhållandevis stabilt på plats med hjälp av pelare, luftbaneanordningar och trafikerade vägbanor. Staden utgörs av flera stadsskikt (Skytown, Uptown, Midtown, Downtown och Djupen) som i sin tur har block med varierande mängd våningar (vanligen 75-200). Varje blockenhet är i sig ett eget samhälle, ägt av ett av de stora megaföretagen. Megaföretagen är komplicerade sammansättningar av karteller som få egentligen vet hur de hänger ihop. Konkurrensen är stenhård mellan de olika företagen vilket ibland leder till oroligheter mellan de mindre dotterbolagen, ty de stora megaföretagen själva engagerar sig inte i oroligheterna (då skulle ödesdigra krig kunna blomma upp).

ENERGIFÖRSÖRJNINGEN

Till skillnad från vad som sägs i grundreglerna så har staden Ypsilon 5 har ett antal fissionskraftverk nedsänkta i djupen. En del har de modernaste övervakningssystemen, men arbetskraft är billigt och många kraftverk drivs med manuell övervakning och service. Megaföretagen satsar sällan pengar på att bygga säkra kraftverk; det är oekonomiskt. Skulle en olycka inträffa finns det ju försäkringar, och skulle det gå så illa att en härdsmälta inträffade så bor inte de ansvariga själva i närheten för det första, och för det andra skulle det vara ganska omöjligt att ur ruinerna kunna bevisa vad som verkligen hände... Därför har stora delar av staden en lag om att det endast får drivas allmänna kraftverk — en per stadsdel — och energiskatt betalas. Nackdelen är att det ibland leder till illegala kraftverk. En speciell styrka kallad EMC (Energy Military Commandos) ser till att sådana lagar följs där de är införda.

Det har skett kärnkraftskatastrofer, men vad gör det i en megastad av Ypsilon 5:s storlek? Ett par, tre kvadratkilometer med ruiner och någon miljon döda i värsta fall, men livet går vidare för alla andra, och så småningom saneras olycksområdet. Mänskligt liv hålls inte alltid särskilt högt i Mutants värld.

TRANSPORT & KOMMUNIKATIONER

Det som inte är hus och byggnader är i stort sett väg. Hela staden är ett enda virrvarr av ringlande vägar som leder överallt, kors och tvärs. Det finns monstruösa korsningar, och det förekommer vägar med över ett tjog filer. På och över dessa glider bilarna och antigravfordonen tyst fram, men vägbanan är kopplad till en central trafikdator som har noggrann uppsikt över rörelser över hela vägnätet. Mindre säkerhetsenheter är kopplade till korsningar som automatiskt reglerar trafiksignalerna.

Säkerhetsenheterna har en andra uppgift också, att kontrollera styrkan på magnetfältet. Ett sadistiskt, men ganska roande sabotage som var mycket populärt tidigare, var att vända på polerna i körbanans elektromagneter. Det var efter ett sådant sabotage då alla fordon i stora delar av Ypsilon 5 plötsligt slets mot varandra med ljudliga kraschar som följd, som säkerhetsenheterna installerades. Nu kan endast kortare körbanor saboteras med en konverterad magnetpol av en skicklig sabotör.

Eftersom datorer hjälper till att sköta både fordon och vägbana är föraren ibland överflödig. Den som betalar sin autotaxa till stadssektorn slipper både att styra och svänga och har dessutom tillstånd att låta sitt fordon köra utan

varken förare och passagerare. För många har det medfört att shoppingturerna sköts automatiskt, och det inte minst med hjälp av trafikbolagens automatiserade varuhus (ett samarbete med livsmedelsföretagen) som är till för just automatiserad handel. Det går till så att fordonet skickas iväg till varuhuset med inköpslistan inprogrammerad, kopplar in sig till en "dataport", öppnar ägarens konto och överför informationen om vilka varor som ska inhandlas till varuhusets dator. Vagnar med robotarmar samlar ihop varorna och lastar dem på fordonet som sedan åker hem igen, efter att ha betalat direkt genom sitt konto.

Den automatiska trafiken har emellertid medfört betydligt osäkrare trafik för fotgängare och andra som håller till på vägen. Delvis av denna anledning krävs normalt en s.k. *autotaxa* som ersättning för de personskador som uppstår, en slags försäkring skulle man kunna säga.

De företag som sysslar med tillverkning av elektromagnetiskt kontrollerade fordon har satsat på en sorts kommunaltrafik, i ekonomiskt samarbete med de företag som har bostäder och verksamhet i de områden som trafikeras på detta sätt. Ibland är det effektivare att färdas kommunalt än att äga ett fordon privat, eftersom det finns särskilda filer för kommunaltrafikens fordon.

Det finns en del avgifter en fordonsägare måste vara beredd att betala till trafikbolagen. De brukar variera från sektor till sektor:

- VÄGTAXA 199 ED/kvartal. Betalas till trafikbolaget i den sektor man bor i. Ger tillgång till bolagets trafikdator.
- AUTOTAXA 49,50 ED/kvartal. Betalas till trafikbolaget i den stadssektor som man vill utnyttja de förmånliga magnetbanorna i.
- ÅKKORT 49,50 ED/kvartal. Köpes lite varstans. Den lyckliga ägaren av ett åkkort åker gratis med den kommunala trafiken. Annars kostar varje resa med kommunaltrafiken kring 2 ED/sektor som man färdas genom.

MAKTFAKTORER

Makt ger pengar. Pengar är makt. I den mörka framtidens städer råder brutal och ohämmad kapitalism... behöver vi säga mer?

Det var många år sedan regeringen upphörde att existera i centrala Ypsilon 5. Den lämnade definitivt in när några megaföretag flyttade in sina högkvarter i rådssalen. Under sin sista tid var regeringen bara en skugga som alla skrattade åt, dess debatter på de stora skärmarna rena underhållningen.

MEGAFÖRETAGEN

De enorma företagskartellerna utgör megaföretagen. De har inte specialiserat sig på en enda verksamhet, utan har sett till att etablera sig inom så stora delar av produktionen som möjligt. Megaföretagens struktur är så komplicerad att få egentligen vet hur de hänger samman ekonomiskt. Konkurrens inom megaföretagen är inte en allt för ovanlig företeelse, som kan ha både positiva och negativa följder för företagen. Ofta är inte dotterföretagen medvetna om hur maktstrukturen ovanför dem ser ut.

Megaföretagen köper upp alla mindre företag i liknande branscher som de själva, eller de bolag som intresserar dem. De tvingar hantverkarna och experterna till sig. De som vägrar att sälja trampas ned i stoftet. Det är megaföretagen som sponsrar Metropolisen och den militära makten.

ÖVERSITTAREN

Ägarna till megaföretagen är osynliga. Korporationernas sammansättningar är för komplicerade för att någon under chefsnivå ska ha begrepp om dem. En troligen felaktig, men fascinerande teori har vuxit fram bland vanligt folk i staden Ypsilon 5. Den menar att det finns en högre makt som ser över allting, håller i trådarna och som bestämmer; Översittaren. Ingen vet om han existerar. Vissa religiösa sekter anser att Översittaren är en gud. Olika reportrar för nyfikna mediastationer har faktiskt nästlat sig in i megaföretagens mest komplicerade kretsar och kommit till en gemensam hypotes — att det finns en Översittare. Men vem är det? Det har ingen lyckats ta reda på, och det är Mud-reportrarnas innersta dröm att lyckas med att luska ut detta.

SMÅFÖRETAGEN

En mindre del av staden styrs av företag som inte har låtit sig köpas upp av megaföretagen som hela tiden trakasserar och försöker utplåna dem. Det är ett hårt samhälle de privata småföretagen försöker etablera sig i, men det finns en hel del som lyckats med att slå rot bland megaföretagens tistlar.

Småföretagen finns i nästan alla branscher. Vanligast är förstås livsmedels- och nöjesbranschen, och en del vapenhandel som av Crafts industrier stämplats som illegala.

GATUGÄNGEN

Stora gäng driver omkring i staden. De plundrar och utpressar de butiker som kommer i deras

väg, och slåss med andra gäng som tränger in i deras revir. Gatugängen består främst av ungdomar som saknar jobb, eller vilja att ta de fåtaliga jobb som erbjuds dem som saknar utbildning. De har kommit på att det går bra att försörja sig på plundring och utpressning. Många söker sig till ett gäng därför att det ger styrka, stöd och trygghet. Människan har alltid varit ett flockdjur, och besitter förmågan att lätt anpassa sig till olika miljöer, och så är det även i betongblockens mörka tidsålder.

Gängen hamnar ofta i gatustrider med andra gäng som försöker infiltrera delar av deras revir. Ett revir är ett område där ett gäng anser sig ha rättigheterna till plundring och utpressning. Ett revir måste hela tiden utvidgas för att det växande gänget ska kunna få allt större inkomster. Ofta gör gäng anspråk på varandras revir och då bryter blodiga strider ut.



En av MetroPolisens främsta uppgifter är att jaga och försöka eliminera gängen, eller åtminstone hindra deras brottsliga verksamhet. Det är inte lätt. Många gäng trivs med att slåss, och är ibland lika bra, eller bättre, utrustade än vad MetroPolisen själva är.

Då sätts SVOT-styrkorna in...

DEN ORGANISERADE BROTTSLIGHETEN

Maffiorna står för den största brottsligheten. Det finns många olika maffiaorganisioner i Ypsilon 5 och liksom gatugängen slåss de om olika revir. Maffian jobbar mycket mer diskret än gatugängen och där har Metropolisen svårare att ingripa. Istället har maffian blivit de olika företagens InterPols huvudbry. Även när det gäller maffian går de stora företagen säkrare än de små, som inte har någon speciell InterPol. Maffiorna har ofta agenter som infiltrerar företagen och andra maffiagrupper.

ORDNINGSMAKTEN

MetroPolisen består av patrullerande enheter till fots och till fordons, rullande, svävande och flygande. Utrustningen består i regel i en mörkblå uniform med ljusare partier, automatpistol (ibland k-pist), batong, tårgasgranat, kommunikationsradio och en liten förbandslåda. Ett vanligt fordon är motorcykeln. MetroPolisen har även kravallstyrkor som består av paramilitära styrkor utrustade med laservapen, skyddshjälm, sköldar, chock-vapen, vattenkanoner, tårgas, gummikulor.

Militären har i regel en enda uppgift; att skydda stadsmurarna mot yttre, okända makter.

SVOT, Speciella Vapen och Tekniker-trupperna, är en specialstyrka som består av mycket tungt beväpnade militära styrkor. De står i nödfall till förfogande för MetroPolisens kravallenheter.

STADSDEL AC-12

AC-12 är benämningen på den stadsdel där rollpersonernas sektor ligger. Benämningarna på stadsdelar i Ypsilon 5 följer ett logiskt mönster som gör det lätt att hitta för den som begriper sig på det.

Stadsdelen AC-12 består av fem sektorer. De är:

Nord XIII Juliet Alpha
Nord XIV Juliet Bravo
Nord XV Juliet Charlie (Här bor rollpersonerna!)
Nord XVI Juliet Delta
Nord XVII Juliet Echo

Varje stadssektor behöver inte nödvändigtvis styras av en dominerande kartell, vilket rollpersonernas gör, utan kan innehålla åtskilliga styrande korporationer. Sektoruppdelningen är bara till för att lättare kunna hitta och få någorlunda ordning på det kaos som staden verkar vara. Det är vanligt att ungdomsgäng och maffiaorganisationer härskar över stadssektorer och använder sig av områdesbenämningarna mer än "vanligt folk", som sysslar med hederlig verksamhet.

SEKTOR NORD XV JULIET CHARLIE

Herr Otypa är den styrande personen i den korporation som i praktiken äger större delen av sektorn. Han är verkställande direktör för den stora kartell som styr stadssektorns KomMil, MegKol och större delen av FTF (se nedan). Det är inte han som äger megakorpen, men få känner till ägarens namn utöver herr Otypa. Denna megakorp anses vara AC-12:s rikaste, och förmögenheten bygger nästan helt på korporationens illegala energitillgång. (AC-12 tillhör nämligen de stadsdelar som har ett eget allmänt kraftverk.)

Nord XV Juliet Charlie förkortas också N. XV J-C.

KOMMIL & MEGASKATTEN

Den så kallade "megaskatten" betalas av megaföretagen, eller direkt av de enskilda människor som berörs. Avgiften går åt till att finansera MetroPolisen, den militära vakten och de helt otillräckliga socialbidragen till de arbetslösa. Det är KomMil som står för denna samman-

FTF — FÖRENADE TRAFIK & FORDON

Verksamhet	%	Verksamhetsområden
FORDON	30	Elektromagnetiska fordon, hjulburna fordon, luftvagnar, svävare, flygfordon.
VÄG & BYGG	20	Elektromagnetiska vägar, vanliga vägar, luftbanor, byggnader, landnings-platser,stadsplanering, rivningar.
KOMTRANS	25	Kommunal vägtrafik, luftbanetrafik, taxi, trafikpolisen.
MEDIA	15	FTF-Mediakanal, centrala vägdatorn.
FORSKNING	5	Teknik.
ÖVRIGT	5 I	Vägvaruhus, annan forskning, nterPol, etc.

LIVKON — LIVSMEDELSKONCERNEN

Verksamhet	%	Verksamhetsområden
FÖRSÄLJNING	30	Livsmedelsbutiker, varuhus, restauranter.
UPPFÖDNING	20	Nötdjursuppfödning, slakt, autoköttproduktion.
JORDBRUK	20	Robotiserat jordbruk.
BRYGGERI	20	Läsk, öl, sprit, vin, vattenrening.
ÖVRIGT	10	Genforskning, andra försäljningsprodukter, InterPol.

MICROLAB — MIKROTEKNISK PRODUKTION

Verksamhet	%	Verksamhetsområden
CYBERNETIK	20	Cybernetiska tillbehör.
ROBOT	20	Reservdelar, robotar, androider.
DATOR	20	Hårdvaruprodukter.
ELEKTRONIK	10	Mikroelektronik.
SÄK. SYS.	20	Larm, bevakningskameror
FORSKNING	5	Mikroteknisk forskning inom elektronik, cybernetik, robotar, androider, hårdvara, m.m.
ÖVRIGT	5	Annan produktion, sektorns hårdaste säkerhets polis (delvis bestående av utrustade CSD-stridsrobotar och cyborger).

CRAFT — VAPENPRODUKTION

Verksamhet	%	Verksamhetsområden
VAPEN	70	Alla slags vapen.
RUSTNINGAR	20	Alla slags rustningar.
FORSKNING	10	Vapenforskning.

RENMARKS — GRUVINDUSTRI

Verksamhet	%	Verksamhetsområden
METALL	45	Järn-, stål-, koppargruvor etc.
BETONG	40	Betong för spray-konstruktioner.
ÄDELMETALL	15	Guld, silver, ädelstenar, m.m.

hängande makt som kräver megaföretagen på pengar. Om de inte får betalt av ett företag låter de sin polismakt lämna det företagets områden, och betalar heller inte ut några socialbidrag. Detta medför en kraftig höjning av kriminalitet i företagets områden, vilket kan medföra stora problem. Just därför betalas KomMil av nästan alla företag, små som stora.

KomMil försöker registrera alla invånare, men fortfarande är majoriteten av allt folk oregistrerad (t. ex. alla gatans barn).

KomMil har sitt högkvarter i Skytown.

MEGKOL

Megaföretagen bygger på en enda röra av både stora och små företag. För att överhuvudtaget få någon ordning på det hela har varje megaföretag sin egen speciella InterPol och SVOT som kallas MegKol (Megaföretagets Kontrollenhet). Deras huvudsakliga funktion är att spionera på andras företag, se till att inga företagsspioner infiltrerar de egna företagen, spåra konkurrenter, m. m. Det är MegKol som hjälper de stora kartellerna att verkställa sina order. MegKols största avdelning är utbildade i ekonomi och administration, men det finns också MegKol som är utbildade i vapen, lönnmord, dektektivjobb, m.m. Megaföretagens MegKol varierar i styrka från företag till företag.

MegKol har sitt högkvarter i Skytown.

FÖRETAGEN I N. XV J-C

Företagens verksamhet är oftast inte begränsad till bara denna stadssektor, utan är i regel övergripande kedjor. Varje företag har distriktkontor här, men de flesta är belägna i Uptown eller Skytown och är därför inte utsatta på kartan över sektorns Midtown.

FÖRENADE TRAFIK & FORDON

Alla som betalar trafiktaxa till FTF har tillgång till den centrala trafikdatorn och FTFs mediakanal, och kan, utöver färsk information om trafikläget, på en display i sitt fordons dator få upp en karta över valfri region och följa trafiken. Det går att följa enskilda fordon på kartan, men det går inte att identifiera ett enskilt fordons typ.

LIVSMEDELKONCERNEN

LivKon äger nästan alla företag som sysslar med livsmedel i sektorn N. XV J-C. LivKon är allmänt omtyckta i Silon och har inga direkta fiender, om man bortser från de små livsmedelsföretagen. De betalar sin megaskatt åt KomMil med glädje, eftersom det ofta brukar vara just deras butiker som drabbas hårt av brottsligheten. Restaurantbranschen har LivKon aldrig haft någon nämnvärd kontroll över, vilket de arbetar hårt för. Nu håller de på att utveckla en sorts kvasipolis som har till uppgift att hindra all restaurantverksamhet som inte har LivKons tillstånd. Att arbeta i LivKons industrier är ganska tråkigt, men bjuder på mycket bra arbetsförhållanden. Det förekommer sällan kontrakt som binder arbetarna till LivKon annat än under arbetstiden. Efter en anställning på LivKon är det i allmänhet inga svårigheter att få jobb på andra företag. LivKon har, som sagt, få direkta fiender.

MIKROTEKNISK PRODUKTION

MicroLab är ett av sektorns hemligaste företag. De tekniker som anställs där kommer i regel aldrig därifrån, och det är inte många som vill lämna företaget heller, därför att det är bra betalt om man är kunnig. MicroLab har stadens tuffaste säkerhetspolis som är utrustad med allehanda cybernetisk utrustning, och många av dem är robotar. MicroLabs InterPol är främst till för att skydda företagets egna intressen, men det finns också enheter som är till för uthyrning, åt den som kan betala. Interpols uthyrningsenhet står för 4% av hela MicroLabs totala inkomst. MicroLab och Craft samarbetar inte. Tvärtom.

CRAFTVAPENINDUSTRI

Två tredjedelar av sektorns vapen och rustningar kommer från Craft. De flesta andra företagens InterPoler (utom MicroLabs) har vapen från Craft. Craft har en strikt InterPol och deras projekt är mycket hemliga (vilket är en utmaning för dumdristiga reportrar).

RENMARKS-GRUVINDUSTRI

Renmarks gruvindustri har sin gruvverksamhet utanför staden. Malmen fraktas till staden via järnväg. De som är anställda inom Renmarks är de enda som har möjlighet att få jobb utanför staden (fast då djupt ner under marken). Gruvorna ligger utspridda i trakterna utanför staden inom en radie på 20-30 mil. En del gruvor ligger ännu längre bort. De anställda som jobbar utanför staden har i regel kontrakt som binder dem för livet till företaget, eller till evig lojalitet och tystnadsplikt. Renmark har givetvis en stark militärmakt som bl. a. vakar över

järnvägen och gruvorna som ibland attackeras av underliga varelser från det främmande Skymningslandet.

N. XV J-CS "MIDTOWN"

Kartan visar megablockens ungefärliga former och de största gatornas lägen. Tänk på att "Midtown" bara är ett stadsplan av fem andra som ingår i sektorn Nord XV Juliet Charlie och att sektorn är en del av stadsdelen AC-12, och att AC-12 i sin tur bara är en liten del av staden Ypsilon 5!

Föreställ dig sedan hur enorma blocken är, som lätt uppnår 200 våningar, för att få en uppfattning om hur enormt och storslaget alltsammans är!

PLATSER ATT NOTERA

1 Kulturcentrum. Blocket tas till största del upp av museum och utställningslokaler för mässor, m. m. Här finns en stor teaterscen och bibliotek med en stor del av världslitteraturen samlad på datadisk (utgå från att alla böcker som någonsin publicerats på engelska och stadens modersmål finns här).

2 Simodias varuhus. Simodia är kända för sina lyxartiklar och har mängder av butiker i staden. Detta är deras största köpcentrum där de bl. a. har sina viktigase kontor.

3 Rättssal. Här finns häkten och avrättningscentraler.

4 Stadsbank.

5 Megaholograf.

6 Cybernetik. Försäljning och service. Egen företagare. Det är bara en tidsfråga innan denna firma krossas av megaföretaget MicroLab.

7 Vårdenhet. Till en stor stadssektor behövs ett stort sjukhus. Givetvis finns det flera mindre sjukhus.

8 INFO. Här kan information om det mesta köpas. INFO har en egen mediaproduktion och har reportrar och agenter.

9 Midmillers lyxhotell.

10 MetroPolis-central.

11 Utbildningscenter.

12 Arena för sport i varierande gravitationer, och strider i olika miljöer.

13 SynBenn. Bakterieodling för framställning av syntetisk bensin.

14 Park. Ett naturskönt område med konstgjord belysning. Ligger nämligen under marken och nås aldrig av solljuset.

15 Derods. Sjaskig bar och spelhåla. Känd för att handla med droger.

16 Ewado & Fediva. Luxuös resturang och klubb där de högt uppsatta *akbarerna* brukar tillbringa mycket av sin tid.

17 Stridszon C-14. Ett antal stridsrobotar har sedan en tid börjat strida här. Anledningen är okänd men man misstänker att det beror på en intern maktkamp i det nu mera utplånade bolaget FilKomp som tog sig detta uttryck. MetroPol har stängt av området och försöker besegra superrobotarna. Den senaste strategin går ut på att låta dem besegra sig själva först, sedan är det förhoppningsvis bara en kvar som MetroPol behöver oskadliggöra.

18 Cy-pa Paradize. Känt rekreationsblock. Något sjaskigt, mycket livat folk och alltid fullt ös.

19 Mega-köpcentrum. Ett enormt distributionsblock.

20 *Drillernas* block. Drillerna är en fruktad organisation som driver effektiv maffiainfiltration mot stora delar av sektorn. De är kända för att ligga bakom många av traktens gatuupplopp. Här ifrån styr de sitt brottsliga imperium.

21 FTF:s produktionsblock för svävare och bilar. (Se ovan.)

22 LivKon distributionsblock. (Se ovan.)

23 LivKon bryggeri. (Se ovan.)

24 MicroLab. Försäljning och service. (Se ovan.)

25 MicroLab. Hård- & mjukvara. Försäljning. (Se ovan.)

26 Craft. Försäljning. (Se ovan.)

27 Renmarks distributionsblock och lager för byggmaterial. (Se ovan.)

28 Renmarks juvelbutik. Produktion och försäljning. (Se ovan.)

29 "Midtowns" administrationsblock— KomMil. (Se ovan.)

30 "Midtowns" MegKol-avdelning. (Se ovan.)

31 T6. Detta är en av de många kanaler som går tvärs genom Ypsilon 5. T6 är som en djup klyfta som går tvärs genom alla stadens våningar ända ner till områden utan namn, nedanför Djupen, där frätande floder, stinkande hav och enorma soptippar finns. Broar bildar ett spindelnät över den hisnande klyftan.



Det är mörkt, hela stadssektorn är lamslagen. Det hände för snart en halvtimme sedan. Det var en helt vanlig dag, precis som alla andra, då all elektricitet plötsligt bara försvann. Lampor och skyltar slocknade, trafiken stannade... sektorn dog. Det är strömavbrott. Det är kaos.

Ute bland blocken härjar gatugängen. Helikoptrar med sökarljus surrar över de mörklagda gatorna, där kravallpolisens stövlar smattrar och deras blixtrande k-pistar överröstar skrik av fasa och smärta. Febrilt försöker MetroPol och företagens InterPoler slå ner brottsvågen genom att jaga bort plundrarna och vaka över de hotfulla stadsblockens mörka, oändliga fasader — beredda att möta sin undergång, om inte strömmen kommer tillbaka. Sönderfall. Det är vad som kommer att inträffa, om inte ni illa kvickt ser till att strömmen återkommer!

Ut i de okända regionerna, utanför den "trygga" staden måste era rollpersoner bege sig för att söka efter felet. För felet ligger inte i staden, det ligger någonstans utmed kraftledningen eller kanske till och med i kraftverket som är beläget någonstans i det okända Skymningslandet. En utmaning ligger framför er. En stadsdel hotad av mörkrets förfall väntar på er hjälp...

FÖRFATTARENS FÖRORD

Detta är ett relativt rakt äventyr där rollpersonerna får prova på varierande miljöer och inte utsätts för allt för krävande tankearbete. Det finns nämligen en rö*d tråd* att följa genom hela äventyret. Däremot riskerar rollpersonerna att råka ut för strapatser som kan kosta en hel del fysiskt, om de inte är smarta, beräknande och handlar snabbt.

En viss dödlighet får de räkna med.

Detta äventyr behåller delvis den traditionella Mutant-andan i form av underliga muterade varelser, känslan av en främmande vildmark (Skymningslandet är dock mer fascinerande och betydligt fientligare än Pyrisamfundets ibland tråkiga landsbygd) och en teknologi som överträffar rollpersonernas förstånd (som här verkligen består av högteknologiska föremål, istället för gamla fynd från en glömd tid).

NOT: Att ett strömavbrott ställer till kaos är en självklarhet. Den SL som gjort sig bekant med Mutants spelvärld har det säkert klart för sig att avbrottet kan leda till det mörklagda områdets totala undergång! Eftersom megastadens industrier har så oerhörda energibehov är det ekonomiskt omöjligt för vissa korporationer att ha reservkraftverk; de skulle kosta för mycket.

Och om inte företagen har reservkraft har ingen annan det heller; det är ju företagen som styr...

En stadssektor utan ström är totalt lamslagen. Hissar, fläktsystem, luftbanor, och den elektriskt beroende trafiken stannar, och allting blir mörkt. Stadsnivåer som aldrig nås av solljuset, med hundratusentals butiker, kontor, lager, fabriker, m. m. lämnas i mörkret åt plundrarna som fullständigt plöjer stadssektorn och tar allt av värde. Rykten om strömavbrott sprids snabbt till slummens brottslingar som snart invaderar det mörklagda området och lämnar ytterligare en utplundrad stadssektor efter sig. En ny slumsektor. Också det ett slags förfall...

SPELARNAS INTRODUKTION

Ni är på herr Otypas kontor någonstans i staden Ypsilon 5:s "Skytown", i en stadssektor kallad Nord XV Juliet Charlie i stadsdel AC-12.

En ficklampa är fasttejpad under taklampan. Ljuset lyser som en pelare rakt på skrivbordets skrivunderlägg och på askkoppen där herr Otypas cigarr ligger och ryker.

"Att det är strömavbrott i nästan hela min sektor står vid det här laget klart för alla, och det är inte svårt att konstatera att sektorn är hotad av undergång, om inte strömmen kommer tillbaka."

Herr Otypa tar sin cigarr och drar några djupa bloss. Han tillhör nämligen det utvalda fåtal som både har råd och rätt att röka äkta tobakscigarrer. Han är närmare bestämt produktionschef för lejonparten av alla stora företag i sektorn AC-12/Nord XV Juliet Charlie. Han är en *akbar* till både kropp och själ.

"Det jag nämner nu kan vi tala tyst om. När allt kommer omkring får ni ju bra betalt och därför förblir detta en hemlighet mellan oss. Det råkar vara så att min sektor inte alls försörjs av AC-12:s allmänna kraftverk. Jag har nämligen kopplat in mig på en elledning från ett annat kraftverk som ligger ett okänt antal mil härifrån. Om jag inte återfår strömmen tvingas jag koppla in mig på det allmänna nätet, vilket skulle medföra en stor ekonomisk förlust, bortsett från att det allmänna kraftverket knappast har överkapacitet nog för att försörja Juliet Charlie också utan vidare. Orsaken till avbrottet finns alltså inte i AC-12:s kraftverk, vilket alla andra tror. Vad orsaken är vet jag inte. Kablarna har helt enkelt slutat att leda ström. Därför ska ni till elfördelarcentralen och därifrån följa ledningen till kraftverket. Under resan borde ni finna felet, rapportera det och reparera det. För det ändamålet sänder jag med er min bästa systemtekniker, Denzad."

BELÖNINGEN

Utöver Otypas eviga vänskap och tacksamhet får rollpersonerna 1 500 ED/skalle nu och en bonus efter slutfört uppdrag. Bonusen varierar beroende på hur framgångsrika de är:

- Om felet rapporteras inom ett dygn får de 2 000 ED/person.
- Om felet rapporteras inom tre dygn får de 1 000 ED/person.
- Repareras felet inom ett dygn får de ytterligare 6 000 ED/person.
- Om felet repareras inom tre dygn får de ytterligare 4 000 ED/person.
- Om felet repareras någon gång efter tre dagar får de 2 000 ED/person.
- Om rollpersonerna sköter alltsammans helt själva, utan någon utomståendes hjälp, får de dessutom 2 000 ED/person.

Att vara vän med Herr Otypa är ovärderligt; särskilt så länge man vistas i Ypsilon 5:s sektor AC-12, Nord XV Juliet Charlie. Annars är det osäkert om det är rekommendabelt för hälsan att basunera ut sin vänskap...

OM ROLLPERSONERNA INTE ACCEPTERAR

Väldigt snikna rollpersoner kanske kräver högre betalning. Då kommer Otypa tala om att det finns andra än de som gladeligen skulle kasta sig över detta erbjudande. Om rollpersonerna kräver mer betalning för att inte prata bredvid mun om Otypas energiförsörjningssystem, fnyser han bara åt utpressningsförsöket.

"Det finns de som dödar för några få dollar", är hans avskedskommentar när han bestämt men vänligt visar rollpersonerna ut från sitt kontor.

Efter den dagen kommer rollpersonerna inte att få en lugn stund. Åtskilliga skumma typer med tunga vapen kommer att vilja möta dem i en mörk gränd.

INFORMATION

Om rollpersonerna ställer några frågor angående uppdraget hänvisas de till Denzad. Denzad, den till synes mesige systemteknikern (se SLP), kommer in till kontoret, dragande på en vagn med diverse utrustning på. Han har följande intressanta information att erbjuda den som frågar:

- För att lyckas med uppdraget måste felet hittas och repareras. Vad felet är är oklart. Genom att följa ledningarna till kraftstationen borde det förr eller senare påträffas.
- För var timme som går förlorar Otypa stora belopp för att hålla med säkerhetspolis, InterPol och MetroPol som ska bekämpa brottsligheten. En stor del av beloppet går åt till att ersätta skadegörelse. Alltså får rollpersoner-

na verkligen skynda sig på. Det här är ingen nöjestripp! De måste vara klara inom 3-4 dagar, annars får Otypa förhandla om att koppla in sig på det allmänna elnätet och stå till svars för sin illegala energihantering.

- Att ingen akb*ar* har konstruerat ett eget kraftverk i sektorn för att täcka sitt energibehov beror på att det är olagligt. Stadsdelen AC-12 har ett gemensamt kraftverk som alla utom herr Otypa betalar energiskatt till, en hemlighet som bara två mutade personer i kraftverksledningen känner till. De måste dock avslöja det utifall att herr Otypa kopplar in sig på det allmänna nätet. Herr Otypa har dock inte brytt sig om att ta reda på varifrån den illegala energin till hans sektor kommer, eftersom det hittills har fungerat felfritt, utan minsta lilla störning på elnätet. *"Gräver man för mycket i skiten slutar väl eländet att fungera..."*
- Kraftverkets läge är okänt, men man vet var huvudledningen kommer in i området. Ledningen kallas GM10. Man vet att den fortsätter norrut i en tunnel genom det ökända område under staden som kallas Djupet eller Hades.
- Kraftverkets namn är känt (för det står på kablarna); KK-E19 "Isadora".
- Om KK-E19 "Isadora" är en helautomatisk kraftstation borde den kunna reparera sina skador själv, under förutsättning att det inte har hänt något riktigt allvarligt.

UTRUSTNING

All utrustning som erbjuds och används måste återlämnas vid uppdragets slut, i befintligt skick. Utrustningen förklaras närmare i reglerna:

- Systemteknisk verktygslåda. Diverse verktyg och mindre reservdelar, svets, lödkolv, mätinstrument, alltsammans försörjt av en liten fusionsreaktor. Lådan är otymplig och väger 20 kg med all utrustning. Utrustningen tål vatten.
- Förstahjälpenlåda med; 8 doser **enduran**, 5 doser **mendator**, 10 doser **regen**, 8 doser **salinisyl**, 8 **förbandspack** och slutligen 5 **autoinjektorer**.
- Dyrksats för både data- och mekaniska lås.
- Överlevnadstält.
- Lika många fulltankade JetPac som rollpersoner. (Se Att manövrera med jetpac.)
- Kommunikationsradio med 100 mils räckvidd. (Ska användas för att rapportera till Otypa.)

SLS BAKGRUNDSINFORMATION

KK-E19 "Isadora" är namnet på det gamla, automatiska fissionskraftverket som länge försörjt stadssektorn med energi. Det ligger bortanför Askskogens ravin, på en vindhärjad platå som till alldeles nyligen varit övergiven och har hittills obehindrat skött sig självt. Varför stadsdelen är kopplad till det gamla rucklet till kraftverk är en gammal historia som har med att göra att den i sig är en av de första regionerna i hela staden, och har fortsatt att försörjas av det hittills pålitliga Isadora. Detta är olagligt enligt de lokala lagarna, men det struntar Otypa i. Han tjänar ju pengar.

Otypa vet mycket väl att det är illegalt att ha en egen energiförsörjning i en stadsdel där alla normalt betalar energiskatt. En av orsakerna till Otypas framgång och rikedom beror på korporationens gratisenergi. Ingen har fällande bevis för att Otypa har tillgång till gratisenergi, men misstankarna hos andra megaföretag gror.

Sedan Otypas upptäckt av elfördelarcentralen, dit Isadoras energi anländer och fördelas, har Otypa betraktat detta som en höna som värper guldägg. Så länge hon värper är det ointressant att veta varför — bara hon gör det. Han har inte forskat för djupt i saken, för efterforskningar leder lätt till att utomstående får veta sådant som de inte borde veta. Och vet Otypa inget så har han inget att dölja.

Om inte Isadora kan sparkas igång igen fruktar Otypa att han måste koppla in sig på det allmänna elnätet. Det kommer onekligen väcka misstankar. För var timme som går förlorar Otypa hundratusentals ED. Därför är det bråttom att få strömmen tillbaka.

Viktigt att påpeka är att Otypa inte känner till Isadoras exakta position. Den finns c:a 10 mil här ifrån och han vet att den ligger bortom stadens nordliga utkanter i det s.k. Skymningslandet, men det kommer han givetvis inte avslöja för rollpersonerna. Han ger rollpersonerna bränsle för drygt ett dussin mil. Då kanske han slipper se dem mer och behöver inte betala belöningen, eftersom hemresan kanske måste ske till fots. Han förlorar då systemteknikern Denzad, men än sen? Allting har ju sitt pris.

VARFÖR BLEV DET STRÖMAVBROTT?

Allting beror på otroliga tillfälligheter.

Det hela började med att en farkost blev nedskjuten i ett krig långt, långt härifrån och slungades genom transdimensionella och abstrakta tidsskikt. Av en ren slump hamnade farkosten här när dess energi tog slut. Besättningen sökte en plats där de kunde reparera sin skadade farkost och hitta nytt bränsle. Snabbt spårades kraftstationen Isadora.

Styrsystemet för låghastighet var oskadat, och de flög till Isadora som skulle ge dem ny energi och nytt hopp. De ville till varje pris flyga hem igen, till sitt krig och få slåss igen. Stridslustan strömmade i de blodtörstiga varelsernas ådror. Besättningen av fruktansvärda **razorider** skulle än en gång få mörda och plundra sina fiender där hemma. Hämndbegäret var som en gnagande hunger.

KK-E19 Isadora var bevakat av ett antal robotar. Genom att razoriderna saboterade elledningen GM10 vid Askskogen försvann de flesta av Isadoras säkerhets/reparations-robotar iväg för att reparera skadan. Då stormade razoriderna komplexet. Samtidigt som de håller på att lasta ombord all uran de kan hitta i Isadoras förråd, försöker de reparera sin skadade farkost. Om en tre-fyra dagar från och med nu kommer razoriderna vara färdiga, och lämnar då jorden. Isadora är då utan kärnbränsle och därför kommer Otypas sektor att förbli strömlös.

Bländade av hämndlystnad bryr sig razoriderna inte om något annat än att komma tillbaka hem för att slåss mot de fiender som orsakade deras haveri och nödlandning.

Hade de saknat hemlängtan och "bara" varit blodtörstiga kanske de hade stannat kvar, sökt sig till staden och röjt...

ÄVENTYRETS BÖRJAN

När allting är slutdiskuterat och det är dags att sätta igång, reser sig Otypa och går fram till en skjutdörr av glas i den tjocka spegelväggen. Skjutdörren glider upp med ett lågt surr. Larmet från det kaos som råder utanför väller in i kontoret. Helikoptrar med sökarljus och sirener fläktar förbi. Kulsprutesmatter, skrik och ljudet av krossat glas möter dem i mörkret. Utanför fönstret finns ett flera kilometer djupt schakt, som normalt brukar lysas upp av de enorma reklampelarna, av fasadernas otaliga fönster och av gatornas och broarnas kraftiga belysning. Nu anas knappt djupet i det dunkla skenet från de solstrålar som nätt och jämnt tränger igenom himlens svarta smog. Några enstaka självförsörjande reklamskyltar lyser trots allt och förkunnar sitt viktiga budskap för folket, som t. ex. *"Drick Coca-Cola!"*, *"Robot CSD-EC7 —skönhetsmodellen. Täcker alla dina behov!"* och *"'89 års modell av Dodger CitCar Automatic. Endast 7 999 ED hos Ditt favoritköpkomplex!"*

Herr Otypa förklarar att rollpersonerna får använda de portabla jetpac de får låna för att nå tunneln där ledningen GM10 börjar. Tunneln har sin början vid schaktets slut och Otypa beskriver den relativt enkla vägen för att hitta den. *"Flyg inte för långt ner bara. Floden där nere i djupet är full med så mycket frätande skit att den håller på att äta upp stadsdelen underifrån."*

Färden ner kan beskrivas som hisnande då rollpersonerna vräker sig ner i det flera kilometer djupa schaktet. Kanske riskerar de att kollidera med en patrullerande helikopter som för ett ögonblick hinner se rollpersonerna passera dess sökarljus, etc.

De kommer inte ha några problem att hitta elfördelarcentralen där kablarna börjar leda mot Isadora.

ÄVENTYRETS GÅNG

Resan kommer att föra rollpersonerna lååångt bort, mycket längre än vad någon har kunnat föreställa sig.

Äventyret är uppdelat i kapitel. Först introduktionen och äventyrets början, sedan själva äventyret som är uppdelat i etapper från 1 till 8. Etapp 1-6 behandlar resan fram till Isadora, medan etapp 7 och 8 beskriver kraftstationen och razoridernas farkost där uppgörelsen äger rum. När rollpersonerna följer ledningen kommer de att passera dessa etapper. Varje etapp har i sin tur bestämda händelser, och ett antal slumpmässiga som SL kan lägga in där han/hon anser det vara lämpligt. Sist kommer äventyrets avslutning, SLP, appendix, m.m.

Kraftledningen GM10 på kartan över Ypsilon 5:s nordliga omnejd är markerad med en heldragen linje då den går över marken, och en prickad linje då den går under marken.

Kortfattat så är etapperna som följer:

Etapp 1; Till elfördelarcentralen. Den här delen av äventyret beskriver vilka hinder som finns för rollpersonerna när de ska ta sig in i elfördelarcentralen och vidare in i tunneln med elkablarna de ska följa.

Etapp 2; Här beskrivs tunneln, områden i tunneln som är värda att notera och en rad olika händelser som kan inträffa där. Förslagsvis kan SL låta rollpersonerna erfara att EMC (se nedan) är dem på spåren någon gång under den drygt sju mil långa tunneln. En blåslampa i baken kan få rollpersonerna att skynda på ytterligare.

Etapp 3; Upp och ut på Rödemark. Naturen i sig utgör det största hindret för rollpersonerna; stormar, instabila stenpelare och rakbladsvasst grus. Det är ont om händelser. Eventuellt kan ett möte med "bilnomaderna" inträffa för att liva

upp stämningen. Om de besegrar dessa kan rollpersonerna få tillgång till bilnomadernas fordon, som dessvärre måste överges vid etapp 3, vid ravin-branten. Det kan hjälpa dem att spara på jetpac-bränslet som kommer till stor användning vid etapp 6.

Etapp 4; Åter till mörkret. Efter Rödemark försvinner GM10 återigen in i en relativt kort tunnel under bergen.

Etapp 5; Mutantbyn. Innan de når markytan igen måste rollpersonerna ta sig förbi resterna av en 1900-tals by som är bebodd av elaka mutanter.

Etapp 6; Askskogen. Den tropiska Askskogens faror och de höga ravinbranterna är inte det enda som kan ställa till problem. Razoridernas sabotage av kraftledningsstolparna har medfört att kablarna bränts av i lavafloden och kraftstationen Isadoras reparationspluton har sänts dit för att reparera skadan. När rollpersonerna kommer dit finns det en rad olika förvecklingar som kan uppstå. En av dem kan bli mycket pinsam. Rollpersonerna kanske tror att robotarna är där och saboterar, inte reparerar. (Men dina spelare, SL, är väl inte så dumma att de börjar skjuta utan att undersöka saken först? Eller...)

Etapp 7; KK-E19 Isadora. När rollpersonerna börjar utforskningen av kärnkraftverket upptäcker de snart att det är invaderat av främmande varelser som har lagt beslag på nästan allt uran.

Etapp 8; Senare upptäcker de att de okända varelserna har sin farkost i en grotta (vars gångar står i förbindelse med urangruvan) nedanför Isadora i en djup ravin. Då bryter den verkliga striden ut. Kampen om uranet! Om rollpersonerna inte snabbt lyckas observera varelsernas svagheter kommer de snart få känna på deras styrka. Detta kan medföra ett ganska tragiskt slut på äventyret, ur rollpersonernas synvinkel.

Om rollpersonerna jagar bort razoriderna och lyckas återföra uranet till Isadoras förråd kommer kraftverket kunna aktiveras igen, och sektorn lysa på nytt likt en stjärna över Skymningslandet.

NOT: Vissa vidlyftiga detaljfanatiker kan finna det roande att få reda på varför ledningen ibland går under, ibland ovan markytan. Det beror på att landskapet genomgått vissa drastiska förändringar sedan karftverket Isadora byggdes och kraftverkets energimottagare ofta skiftat adress. Därefter har ledningarna dragits om under årens lopp.

JAGADE

Konkurrerande korporationsbossar — akbarer — finner strömavbrottet i Otypas stadssektor ytterst intressant. Dessa har åtskilliga agenter och tekniker utskickade för att försöka ta reda på vad som har hänt. Energiövervakarna som ser till att lagen om energiförsörjning följs i de stadsdelar som infört den kallas för EMC (Energy Military Commandos). I det här äventyret blir rollpersonerna skuggade av tre stycken EMC. Deras främsta mål att vara ett verktyg för SL att göra livet surt för rollpersonerna. Det är din uppgift att spela dem som SLP. Tänk på att de inte känner till vad du som SL vet. EMC-gruppen får inte spelas överdrivet smart, den ska bara skrämmas, jaga rollpersonerna genom tunnlarna och skjuta på dem så att krutröken ligger tät ända tills endera gruppen slutligen utplånas.



ATT MANÖVRERA MED JETPAC

Rollpersonerna får låna var sin jetpac av herr Otypa. De väger 9 kilo, monteras på ryggen och går på syntetisk bensin. Tanken rymmer 1,5 liter och jetpacken drar 0,5 liter/mil. Rollpersonerna får varsin dunk om 5 liter syntetisk bensin. (För de spelare som inte satt sig in i Mutants regler bör SL påpeka att fordon som går på syntetisk bensin inte kan drivas med vanlig bensin, och vice versa.)

Dessa jetpac har en toppfart på 120 km/h.

Det är längre än 13 mil till Isadora och det kommer medföra att rollpersonerna tvingas promenera vissa sträckor. Osmarta spelare kommer att utnyttja sina jetpac tills bränslet är slut. Då kommer de få bensinstopp ett stycke framför den breda ravinen med lavafloderna och den tropiska skogen. Smarta spelare sparar på bensinen och flyger då det verkligen behövs (som tex vid besvärliga möten och vid ravinen).

Visserligen är en jetpac ganska lättmanövrerad (kan kräva vissa tärningsslag vid svårare manövrer (du avgör när)) men den går inte använda i alldeles för trånga utrymmen. En del trånga utrymmen anges i texten.

Otypa räknar kallt med att det är c:a tio mil fram till Isadora. Därför har han bara skickat med bränsle så att det räcker för 13 mil/man. Otypa anar att en eventuell återresa till fots genom Skymningslandet och tunnelsystemet under staden kan vara mycket ödesdigert. Det skulle ju bara vara bra för honom — främst ur ekonomisk synvinkel — om hans slapp se rollpersonerna mer.

Håll reda på hur mycket bränsle som förbrukas. Under ditresan kan rollpersonerna inte få tag på mer syntetisk bensin. Alla fordon och maskiner de konfronteras med drivs med gammal bensin. Om gammal bensin används i rollpersonernas jetpac förstörs de.

ETAPP 1; TILL ELFÖRDELARCENTRALEN

När rollpersonerna har nått de lägre nivåerna (Djupen, eller Hades) av staden är det ett stycke kvar till elfördelarcentralen. De går eller flyger fram genom kulvertar som slingrar sig fram mellan monstruösa maskiner, dundrande fläktsystem och mullrande ledningar. SL ska känna sig fri att lägga till episoder och konfrontationer medan rollpersonerna flyger/smyger fram till elfördelarcentralen, där tunneln med GM10 till KK-E19 "Isadora" börjar. Möten kan uppstå med ungdomsgäng som plundrar affärer inför rollpersonernas ögon, rånare, MetroPoliser som undrar vad rollpersonerna sysslar med, vad de ska göra, var de kommer ifrån, vilka de är, etc.

Observera att det är mörkt här.

ELFÖRDELARCENTRALEN

Hur som helst, tunnelns början ligger i ett av de lägsta stadsplanen (Djupet) där det bara finns enorma maskiner, fläktsystem o. dyl. Byggnaderna runtomkring får en att känna sig som en väldigt liten varelse som promenerar omkring i ett museum för överdimensionerade maskiner. En del är smått förfallna. Trots strömavbrottet är de flesta maskiner igång, därför att de är kopplade till AC-12:s allmänna energiförsörjning.

Givetvis finns det inte mycket folk i Djupet, och de utstötta som normalt bor här har givit sig av till centrumblocken för att plundra. Elfördelarcentralen är en liten kubformad byggnad (10x10x10m) av metall. Tjocka knippen av ledningar, inkapslade i plåt, metall och plast, slingrar sig ut efter väggarna, på golvet, under taket och till en del omkringliggande maskiner. Ledningarna liknar ett metalliskt spindelnät.

Det finns en liten ståldörr vid byggnadens ena hörn, där två av Otypas InterPoliser står posterade. De kan berätta att det har varit tekniker där redan och konstaterat att det inte finns något fel just på elfördelningscentralen.

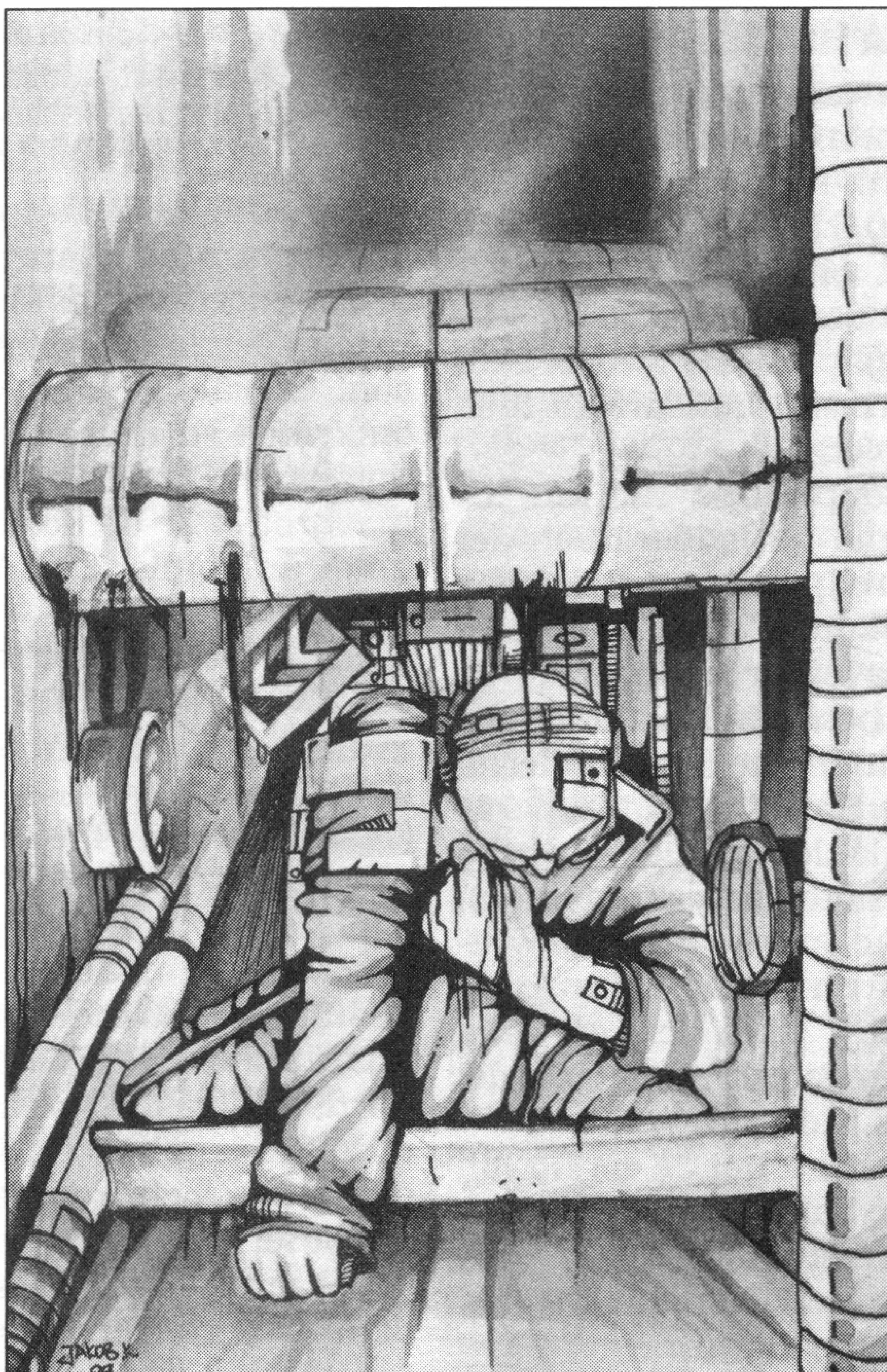
Vakterna vägrar att släppa in någon i byggnaden. Om rollpersonerna förklarar att de är utsända av herr Otypa kommer soldaterna tro på dem först efter att ha kontaktat Otypa från en kommunikationsenhet som ligger bakom en kolossal maskin tvärs över kulverten. (Rollpersonerna får givetvis betala samtalet (1 ED), det är ju de som är angelägna om att komma in.)

Det går att smyga sig in i byggnaden genom luftventiler som går att hitta med hjälp av god iakttagelseförmåga. Att forcera ventilen kräver ett framgångsrikt Fingerfärdighetsslag och att ta sig in utan att vakterna upptäcker det (lufttrummor av plåt bullrar rätt bra när man kryper i dem) kräver framgång med färdigheten Rörliga manövrer. Om vakterna utplånas, oskadliggörs, el. dyl., utan att få möjlighet att slå larm kommer det inte att medföra några ytterligare hinder för rollpersonerna. Strax efter att rollpersonerna givit sig av in i tunneln kommer EMC-styrkan att följa efter.

ETAPP 2; TUNNELN UNDER STADEN

Tunneln har ungefär samma utseende längs hela sin sträckning. Det finns två saker man lägger märke till när man kliver in i den. Det första är hur det stinker. Stanken är sötaktigt äcklande, och bekant för de som tidigare känt

odören av ruttnat kött. Det andra är att det är kolmörkt. Tunnelns form är åttakantig (men blir ibland till en vanlig fyrkantig eller rund kloakgång) där 'golvet' utgörs av femton grova elledningar (knippet kallas för GM10) som täcks av en halv meter djupt vatten som inte är alltför rent. Trots att GM10-ledningarna ligger så pass nära ytan är de svåra att urskilja i det grumliga vattnet. Det är egentligen inte meningen att det ska vara vatten i gången. Det är resultatet av att grundvattnet läcker in. Det finns en meterbred gallergång försedd med metallstaket på var sida i tunneln, och var hundrade meter finns en gallerbro som knyter de båda gångbanorna samman. Stora delar av gången är bevuxen av slemmiga svampar, kletig mossa och fuktiga alger. Hade inte gallergången varit räfflad hade den kunnat bli mycket hal. Här och där i vattnet ligger kvarlevorna av diverse kloakdjur. Om de överhuvudtaget har några yttre skador är det brännskador, och det är inte svårt att räkna ut att de har dött av kraftiga elchocker. Gamla kloak- och ledningsgångar löper ut från denna gång. Dessa är inte kartlagda eftersom de är ointressanta för äventyret.



Normalt kommer man 3 mil om dagen (på c:a åtta timmar) om man går till fots. Då är eventuella raster och matpauser medräknade. De som är 220 cm långa eller längre, kommer snart att upptäcka att promenaden genom tunneln är mycket ansträngande. Dessa jättar sinkar gruppen med 1 mil/dag och kommer konstant att gnälla på ryggont och blåmärken i huvudet.

SPECIELLA PLATSER I TUNNELN

Det finns några områden i tunneln som skiljer sig från standardbeskrivningen så pass mycket att de bör beskrivas närmare och deras läge anges (SL kan piffa upp dessa platser med passande slumpmässiga händelser):

0,5 – 12 km: Redan efter 500 meter blir gången så pass smal att det inte går att flyga med jetpac. Rollpersonerna tvingas gå fram i gångens mörker där tystnaden bryts av bubblande läten och ljudet av monotont droppande vatten.

4 km: Liten ledningsskada. På en av kablarna har en muterad jätteråtta gnagt av en bit av ledningen, och ligger här halvt bortruttnad, med tänderna kvar i den kabel som dödade honom och alla andra varelser som hade kontakt med vattnet. Sidoväggarna av gången är isolerande, och gallergången kommer aldrig att bli, och har aldrig varit, strömförande. Skadan upptäcks med ett lyckat iakttagelsekast. En rollperson med färdighet i Elektronik har inte särskilt svårt att räkna ut att skadan är mycket oväsentlig och inte har med strömavbrottet att göra. Det kan ändå vara en god idé att isolera kabeln, annars kommer vattnet åter bli strömförande och omedelbart dödande när kablarna leder ström igen. Det tar c:a 30 minuter att laga skadan.

7 km: Tunneln slutar med ett kraftigt men sönderrostat metallgaller. Ledningarna fortsätter genom det och in i en byggnad på andra sidan det schakt som mellanrummet mellan byggnaderna utgör.

Detta är ett slummigt område. Ett trettiotal meter nedanför brinner sopor i rostiga tunnor och sjaskigt folk värmer sig vid elden. Gatorna är skräpiga.

10 km: Tunneln förenar sig med en smal, men hög kloakgång (fortfarande för smal för att säkert manövrera en jetpac) och gångbroarna upphör. Flera kloakgångar från sidorna och uppifrån löper samman här. Efter c:a 200 meter börjar gången slutta nedåt i 30°. Det knädjupa kloakvattnet forsar kring benen.

12 km: Efter att gången förenat sig med ännu flera kloaker är den mycket bred och rollpersonerna kan flyga igen. Här slutar den att slutta nedåt.

13 – 20 km: GM10 leder genom ett skrotupplag. År 2089 är inte megastädernas soptippar små. De följande sju kilometrarna utgörs av ett jättelikt avfallsområde. Rollpersonerna kommer att flyga över det relativt fort. I mörkret kan man ana den sprakande elden från gigantiska automatiserade förbränningsugnar. Området är en sal under staden som är över 100 meter djup. Nu upptas de nedre 70 metrarna av skrot, sopor och kloakvatten.

20 – 70 km: Största delen av de återstående 5 milen till utgången kan rollpersonerna flyga förbi.

65 km: Utgång. Gången blir smal och rollpersonerna tvingas promenera. Denna del är tillverkad av vittrande betong och tycks mycket gammal. Ju längre rollpersonerna kommer i den uppåtgående gången, desto torrare blir den. Den lutar uppåt i 5 km, sedan övergår den till en rostig spiraltrappa som fortsätter upp c:a 200 meter. För var rollperson som klampar upp i spiraltrappan (det är nämligen för trångt för att flyga) är det 25% risk att någon rostig balk lossnar och några trappsteg faller loss. Ett lyckat svårt Rörligt manöverslag (+20% på tärningen) kan rädda den drabbade från ett långt fall... För den som tar det försiktigt och smyger uppför trappan är det bara 10% risk för ras. Den instabila trappan slutar vid en låst taklucka av metall, som effektivt hindrar folk och varelser från att gå upp och ner i gången. Luckan öppnas inåt och låset går att forcera med ett fingerfärdighetsslag. Luckan är begravd under två meter sand som rasar ner på dem som står under den när den öppnas.

Det krävs ett lyckat svårt Rörligt manöverslag (+20% på tärningen) för att klättra upp (det går givetvis att flyga upp). Sanden runt luckan är lös och bjuder inte på några fotfästen eller grepp.

SLUMPMÄSSIGA HÄNDELSER I TUNNELN

Under resan genom tunneln kan det uppstå speciella situationer. SL kan välja ur tabellen nedan, eller slå 1T10:

1-2 En flock stora kloakråttor har skrämts upp av rollpersonernas oförsiktiga framfart och stormar fram genom gången i panik. Om rollpersonerna inte lyckas med någon briljant manöver (råttorna skräms av kraftigt ljus, blossande eld, etc.) som kan få dem att undgå råttorna kommer samtliga rollpersoner att tillfogas 1T10+2 KP i skada (eventuella rustningar absorberar). Slå för att se om utrustningen håller. Råttor gnager nämligen på allt och alla. Ett sätt för rollpersonerna att komma undan är att sätta igång jetpacken om de hinner och flyga upp till en behaglig höjd. Ett annat är att utnyttja en granat eller en eldkastare...

3 3T20 djävulsklot. (Se reglerna.)

4-5 Säkerhetsdörrar eller ventiler som gör framfarten svårare. Antingen får rollpersonerna utnyttja sin eldstyrka eller också sina färdigheter för att forcera denna sorts hinder.

6-7 Utstötta. 1T6+2 personer, av olika anledningar utstötta ur stadens gemenskap, har tagit sin tillflykt till tunneln. Alla lider av paranoid skräck för främlingar, och anser sig ha ett revir i tunneln att försvara. Det går att komma förbi deras område på tre sätt: att döda dem, att smyga förbi dem, vilket är mycket svårt, eller att förhandla med dem, d.v.s. att byta föremål ur utrustningen mot tillåtelse att passera. Tänk på att de utstötta är oerhört misstänksamma och fientliga mot främlingar. Deras bostad är byggd i form av en hydda över gångens mitt.

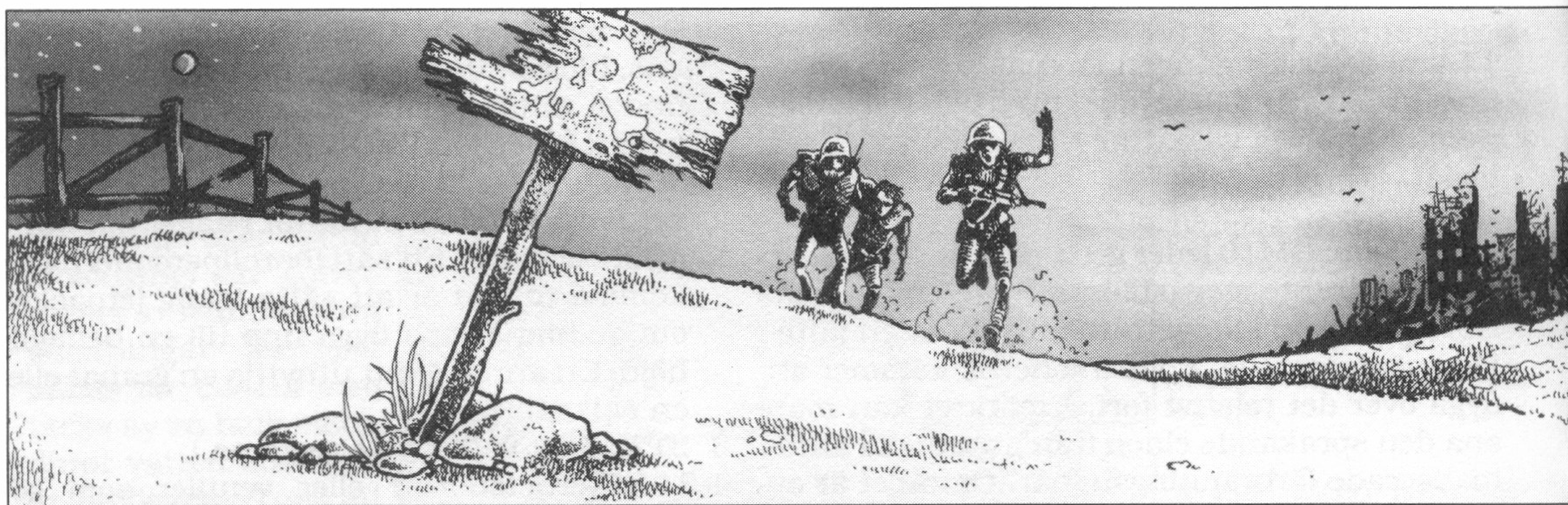
8 Kloak-hundar. Se *Nya varelser.*

9 Kloakmonster av typen Synomorf. Se *Nya varelser.*

10 Ras. Tunneln har rasat, och det finns risk för att den rasar mer. Taket buktar olycksbådande inåt och golvet är täckt av stora block som redan har störtat in. Om rollpersonerna tar sig förbi försiktigt är det bara 10% risk att det rasar. Om de däremot för oväsen eller springer förbi är det 25% risk, och skjuter de samtidigt är det 50% risk att alltsammans rasar. Raset ger 5T6 i skada. Tänk på att rollpersonernas eventuellt förföljande EMC-grupp också kan besväras av hindret. Om det rasar tar det 1T6+1 timmar att gräva sig igenom. Rollpersonerna kan utnyttja raset till sin fördel om de vet att de är förföljda.

ETAPP 3; UPP OCH UT PÅ RÖDEMARK

Efter att de tagit sig upp ur luckan befinner sig rollpersonerna på ett område som av Skymningslandets invånare kallas Rödemark. Beskriv Rödemark som något ofattbart storslaget. Tänk på att rollpersonerna kanske levt hela sina liv i staden och kanske inte hade en aning om hur det såg ut där utanför — eller att det



överhuvudtaget fanns någonting där! En stadsbo som alltid varit omringad av buller, trängsel, larm och höga byggnader finner det öppna Rödemark främmande och hotfullt. Tystnaden vrålar i öronen, vyn av ändlös mark framkallar en bitande torgskräck. I söder skimrar de allra yttersta områdena av staden, och närmast står stadens yttre försvarsverk i form av kanontorn likt livlösa silhuetter av gigantiska robotar.

Härifrån fortsätter kablarna norrut i femtio meter höga kraftledningsstolpar som står med hundrafemtio meters mellanrum.

ALLMÄNT OM RÖDEMARK

Rödemark kallas området norr om Vindsanda Mark. Det beror på den röda nyans som sanden och gruset här har, men det är lätt att få för sig att det beror på det blod som spillts i området. Gruset består nämligen av otroligt vasst stensplitter som inte hunnit eroderas sedan området sprängdes sönder för några decennier sedan, då landskapet genomgick väldiga förändringar. Den som förflyttar sig till fots över landskapet får antingen ha stålsulor eller få ont i fötterna. På en dag slits mjuka skor ut, på två dagar slits hårda skor ut. Varje dag en person går utan skor, eller med nedslitna skor, tar han 1T4 KP i skada på grund av söndriga fötter. Var dag som den skadade trampar omkring är det 35% risk att han/hon/det drabbas av en infektion (gäller givetvis inte robotar) som medför att förflyttning till fots är omöjlig. Det går inte stödja sig på smärtande, infekterade fötter! Infektionen går över efter 1T10 dagar med omsorgsfull vård.

Rödemarks böljande landskap består (förutom rött grus) av terrasslika stenstoder, som ser ut att bestå av oregelbundna stenskivor, staplade på varandra till rangliga högar. Vissa av dem uppnår den imponerande höjden av ett tjugotal meter. Dessa block är av samma rödbruna, nästan lila sten.

Ofta driver en dimma av stoft genom området. Dess färg är lika rosa som de vita molnen kan bli av solnedgångens ljusröda strålar.

Det vassa gruset, sanden och stenstoderna utgör en ganska stor fara då den inte allt för ovanliga stormen sätter igång och härjar i trakten. (Mer om det, se *Händelser på Rödemark*, nedan).

Floran och faunan är sparsam. Detta är torftig, stenig (R)ödemark. Även om det är natt blir det inte riktigt mörkt över Rödemark. Staden Ypsilon 5 lyser upp den södra natthimlen vars smog återspeglar ljuset som ett dunkelt månsken över den glimmande slätten av krossad kristall.

SLUMPMÄSSIGA HÄNDELSER PÅ RÖDEMARK

Under resan över Rödemark kan speciella situationer uppstå. SL kan välja ur tabellen nedan, eller slå 1T8.

1 Storm. På Rödemark kan stormar som tangerar orkanstyrka vara mycket besvärande. Om man inte lyckas hitta att bra skydd (vilket kräver ett framgångsrikt Överlevnadsslag) kommer man ta skada av fallande stenblock, virvlande rakbladsvasst grus, kvävande sandmoln, m.m. Skadan är 2T8+1 (eventuell rustning absorberar). Det är nästan omöjligt att undgå att bli begravd under rödbrun sand och vasst grus; däremot kan man bli mer eller mindre begravd. Genom att slå 2T10 avgörs motståndet i motståndstabellen som den begravda rollpersonen måste övervinna med sin STY för att kunna ta sig ur sin gravhög. Misslyckas slaget innebär det att rollpersonen kommer dö av kvävning inom FYS antal minuter. Rollpersoner som ger sig ut i stormen gör klokast i att binda ihop sig för att kunna finna dem som sannolikt blir begravda och inte kan komma loss.

2-3 Vargar. 1T10+5 vargar som jagar i trakten får upp vittringen av rollpersonernas goda och köttiga kroppar. Vargarna är utsvultna.

4 Vandrare. En ensam vandrare med slokhatt, stav, pilbåge, revolver modell 38 special med



tre skott kvar, grova och slitna kläder och en ordentlig ryggsäck dyker upp i rollpersonernas synfält. Det är Rodos von Erd. Han vandrar omkring i vildmarken och söker efter vad han kallar "De stora städerna". Han är uppvuxen i ett litet pionjärsamhälle långt i österled och hörde för sex månader sedan talas om vad man kallar stad. Hans dröm är att hitta en sådan. Han vet inte mycket, annat än att det finns ett hav åt nordost, vars stränder täcks av sot, aska och svavel. Han blir omåttligt lycklig om rollpersonerna beskriver vägen till Ypsilon 5 åt honom *("Jaså, ä' dä däringa ljusä' än stad? Jag troddä dä' var ätt Atåmkrig!")*, och erbjuder rollpersonerna en amulett (en före detta självlysande jojo) som han påstår ska föra med sig tur. (Självklart en meningslös pryl). Rodos talar endast en mossigt föråldrad dialekt.

5-6 Bilnomader. Ett gäng om fyra personer med två skraltiga bilar och en motorcykel flänger runt och försöker köra över allt levande de kan stöta på. Den ena bilen är en folkvagn med sollucka där en liten kulspruta är monterad. Kofångaren utgörs av en liten men vass pansarplåt som är till för att meja ner allt som kommer i dess väg. Framrutan har ett ingjutet nätgaller som skyddar de två i förarhytten. Den andra bilen är en öppen sportbil, som förutom bucklor, repor, kulhål och blodstänk inte har några särskilda kännemärken. På motorcykeln är ett gevär monterat som kan avfyras med en mekanism i styret. Geväret är alltid riktat framåt. Fordonens däck är extra tjocka och förstärkta. Varje fordon har tre uppsättningar reservhjul (50% chans att de är utslitna och punkterade av det vassa grus som täcker större delen av Rödemark). Dessa bilar drivs med vanlig bensin som inte kan brukas till en jetpac.

7-8 Nedrasade kraftledningsstolpar. Tre stolpar i rad ligger omkullvräkta på marken. Hur stolparna rivits ner är omöjligt att säga. Stålfästena på stolparna ser ut att ha blivit vridna och uppslitna, men ledningarna är intakta.

ETAPP 4; ÅTER TILL MÖRKRET

Kraftledningsstolparna har upphört och kablarna har legat löst på marken de senaste två kilometrarna. De försvinner in i en sprängd stupvägg, förstärkt av betong. Bredvid den plats där kablarna leder in i väggen finns en ståldörr (STY mot motstånd 14). Bakom dörren finns ett litet rum med golv av nätgaller. En trappa leder nedåt till en kulvert där kablarna fortsätter bortåt i en sprängd gång. Av rummets utseende att döma tycks detta ha varit en gammal transformatorstation som satts ur funktion för många år sedan. Ingenting tycks vara funktionsdugligt, och efter en c:a 20 minuters undersökning där man framgångsrikt lyckats med Elektronik listar man ut att inget är väsentligt för den nuvarande elledningens funktionsduglighet.

TUNNELN

Här ser det ungefär ut likadant som i tunneln rollpersonerna följde under staden. Denna är bara något mer förfallen, och kablarna leds mestadels fram genom unkna gångar, sprängda eller utskurna med laser. Gångarna är i regel tillräckligt breda för att man ska kunna flyga fram med jetpac. För slumpmässiga händelser kan SL använda tabellen i Etapp 2.

SPECIELLA PLATSER

Efter 5 km: Här har hela gången rasat samman efter en jordbävning som bildade en bred, underjordisk klyfta.

Gången rollpersonerna kommer ifrån slutar tvärt med en öppning ut i det svarta tomrummet. Ledningarna är provisoriskt hoppknippade och fortsätter rakt fram genom den okända rymden. Från där andra sidan av denna grotta borde vara hör man hur vattenmassor störtar ner i djupet med ett dån. Det är vatten som rinner ur andra sidans tunnel som formar ett vattenfall. Vattnet som täcker golvet i gången rollpersonerna kom ifrån hålls kvar genom en naturlig fördämning av skräp, dy, grus och stenblock.

Den underjordiska sprickan är över nittio meter lång och ungefär trettio meter bred som mest. Gångar från klyftan är anslutna till ett omfattande grottsystem som har rötter i djupaste underjorden.

Bästa sättet för rollpersonerna att ta sig över är att flyga. Annars får de balansera på ledningarna som erbjuder en c:a 30 m lång, ganska säker — men hisnande — vandring över det okända djupet (närmare bestämt trehundra meter djupt). Det krävs ett lyckat lätt Rörligt manöverslag (–20% på tärningen) för att komma över utan att förlora balansen. Gör en kontroll varje SR om en balanserande rollperson utför andra manövrer, som t.ex. att slåss.

På andra sidan leder GM10-ledningarna in i tunneln igen. Problemet är bara att ett våldsamt vattendrag strömmar längs tunnelns golv för att sedan kasta sig ner i klyftans djup. Någon med hög styrka kan försöka klättra in, mot strömmen. Det krävs ett väldigt svårt STY-slag för att inte sugas tag av den kraftiga strömmen och slungas ner i djupet. Den eller de som tar sig igenom vattenfallet (10 m längre fram i tunneln som sluttar uppåt 45°) finner att tunnelns sidovägg har sprängts upp av en underjordisk flod som nu förenat sig med tunneln och orsakar vattenfallet. Tunneln fortsätter att slutta uppåt ungefär fem meter, sedan fortsätter den rakt norrut utan någon märkbar lutning. Här är gången inte längre täckt av vatten, bara fuktig och smutsig.

Efter 11 km: En bro över en underjordisk ström. Bron är byggd av stålbalkar och gallernät och sträcker sig över hela den drygt tio meter breda, långsamt flytande strömmen. GM10-kablarna hänger under bron.

ETAPP 5; MUTANTBYN

Innan rollpersonerna tryggt ledsagas ut av kablarna och upp till markytan igen, kommer de råka ut för ytterligare ett hinder — Mutantbyn.

Rollpersonerna kommer fram till ett gammalt område som redan när det sjönk under jorden år 2070 (p.g.a. katastrofens jordbävningar) var en unik samling byggnader från en minnesvärd tid. Tillsammans kallades byggnaderna för något så föråldrat som 'by'. Numera utgör dessa döda byggnader en otrevlig spökstad som rollpersonerna tvingas följa GM10-kablarna igenom. Området är sedan gammalt plundrat på de flesta saker av värde, men är ändå inte övergivet. Här bor omkring femtio mutanter (drygt ett dussin familjer) som kommer att skugga, smyga sig på och omringa rollpersoner som inte skickligt lyckas smyga sig genom byn.

BYN

Den underjordiska byn är till största del förfallen. Några få hus har dock klarat sig mer eller mindre oskadda. Marken byn står på lutar 20° åt väster, mot en underjordisk förkastningsbrant som öppnas till ett okänt djup. Sprickor klyver området. Även byns 'tak' är sprucket och släpper in lite dunkelt ljus från markytan. GM10 går tvärs genom området, och rollpersonerna kommer säkert att flyga förbi.

Byns gamla 1900-talsbyggnader ger ett spöklikt intryck där de öde fasaderna omslingras av en hotfull vit dimma som letar sig upp ur sprickorna i marken.

När rollpersonerna smyger/flyger över området kommer de att kunna se varelser i rörelse och eldsken. Även några gamla gatlyktor verkar mot all förmodan vara i brukbart skick och avger ett dolskt sken.

OM MUTANTERNA

Mutanterna lever här ett isolerat liv, utan omvärldens vetskap. Deras språk är obegripligt, och låter mest som grymtningar och läten. Tekniken ligger på en primitiv nivå, de utnyttjar fynd som de hittat i byn, däribland en del gevär. De har också ett gammalt bensindrivet elverk, som de driver med ett jättelager bensin som de samlat ihop under många långa år, och som försörjer det halvdussin gatlyktor vars ledningar klarat katastrofen och några få lampor i ett par av husen. Mutanterna är i regel klädda i smutsiga klädtrasor, rockar, och andra ruffiga plagg. Man kan knappast påstå att de har några positiva mutationer, snarare defekter. De flesta har säregna utseenden. Kropparna är deformerade och förvridna, huden är blåsvart, tjock och hård, och liknar grovt sandpapper. Ansiktena ser ut som om de råkat ut för allvarlig misshandel och läkt ihop på ett helt absurt sätt.

Om rollpersonerna smyger över området kommer mutanterna att smyga på dem innan de försöker döda dem med sina gevär (skapa en spöklik stämning med mystiska ljud och ljus). Om rollpersonerna flyger genom området kommer mutanterna att skjuta efter dem. (8 mutanter äger gevär, och kan hantera dem.)

ATT FLY FRÅN MUTANTERNA

Det är inte svårt att fly från mutanterna genom att flyga därifrån. GM10 fortsätter ut genom en tunnel på andra sidan området. Tunneln täcks av ett nät som används av mutanterna för att fånga fåglar och fladdermöss som söker sig till dessa områden. Fåglarna söker sig in genom sprickorna i taket.

Om rollpersonerna flyger och totalt misslyckas med sina iakttagelseslag kan SL låta dem fastna i näten. Medan de febrilt trasslar sig ur dem kan han beskriva hur mutanterna vrålande och tjutande stormar från byn mot dem. Antalet kan uppskattas till 40-50 st. Rollpersonerna har sedan inte svårt att komma undan. Kanske kommer några skott vina runt öronen på dem.

UTGÅNG

Gången leder ut genom en spricka i ett berg. Kablarna hänger på låga kraftledningsstolpar som fortsätter över ett kuperat landskap där

rödgrå stenblock sticker upp bland enbuskage och frodigt gräs.

NOT: Om rollpersonerna utnyttjat sina jetpac under hela resan, vid varje tillåtet tillfälle, medför det att de kommer att ta slut ungefär en mil innan Askskogens dal. Var mil rollpersonerna promenerat (eller tagit sig fram på annat sätt) och sparat på sitt jetpac-bränsle har de till godo nu...

ETAPP 6; ASKSKOGEN

En mycket brant och klippig sluttning ligger framför rollpersonernas fötter. Någon kilometer nedanför frodas en grön regnskog som inte ser ut som mer än en vildvuxen gräsmatta från den här hisnande höjden. Rakt ut, ovanför den djupgröna skogen, ligger vita ångmoln som en ogenomtränglig ärtsoppsdimma. Någonstans, kanske ett par mil längre fram, kan man genom dimman ana ett pulserande glödande sken i form av ett avlångt snitt i det som borde vara marken någon kilometer längre ner. Åt öster skymtas en vik, ett svart område varifrån kolossala rökpelare bolmar vit rök mot himlen. Vid en närmare titt är det lätt att konstatera att röken är vit ånga. Med östliga havsbrisar förs ångan in över den stora ravindalen, framför rollpersonernas fötter, där den återigen kondenseras till flytande form, vilket tar sig uttryck i ett kraftigt regn utan uppehåll. In i dessa luddiga regnmoln dyker de svarta elkablarna, mot främmande, tropiska regioner, och slukas av de vita ångmolnen.

Ångmolnen uppstår när lavan från bergen i väster rinner ut i havet och på så vis stelnar. Den tropiska miljön har uppstått tack vare att ångmolnens regn aldrig upphör och att jordskorpan är så tunn där att marken ständigt håller en tropisk värme. Här är det alltid sommar, även när de omkringliggande övre trakterna är frusna till is och täckta med metervis av kall snö.

Skogen har fått sitt namn av att marken under trädkronorna täcks av ett fint lager små ask- och sotpartiklar som lagt sig som en grå hinna över all undervegetation. Askan kommer från lavan och förs med ångan och faller med regnet över skogen.

Att ta sig ner här kan vara ganska besvärligt för den som inte har rep och är duktig på färdigheten Rörliga manövrer. Fummel innebär att rollpersonen tar den snabba vägen ner... Tyvärr kommer han aldrig kunna ta emot gratulationerna för det. Det tar drygt en halvtimme att klättra.

De som kläcker den briljanta idén att konstruera en enkel linbana för att 'glida' längs kablarna — och överlever det — kommer att falla direkt i händerna på reparationsplutonen, och risken att ramla ner i lavan ska väl inte helt bortses från, se nedan...

Om rollpersonerna sparat på sitt jetpac-bränsle kommer de givetvis att kunna flyga över denna enorma ravin.

På norra sidan av Askskogens dal försvinner kablarna åter igen in i en tunnel, som fortsätter under det vindhärjade högland där Isadora är beläget. Det tar drygt tre kvart att klättra uppför branten. Om man inte har något rep eller annan klätterutrustning, tar det mer än en timme att nå tunnelns öppning. Tunneln blockeras av en stålport som går att öppna med ett framgångsrikt svårt Fingerfärdighetsslag (+20% på tärningen).

Från kanten går det inte se kraftverket Isadora. Dels är landskapet kuperat, dels är det för långt borta och kräver kraftiga kikare för att överhuvudtaget kunna urskiljas.

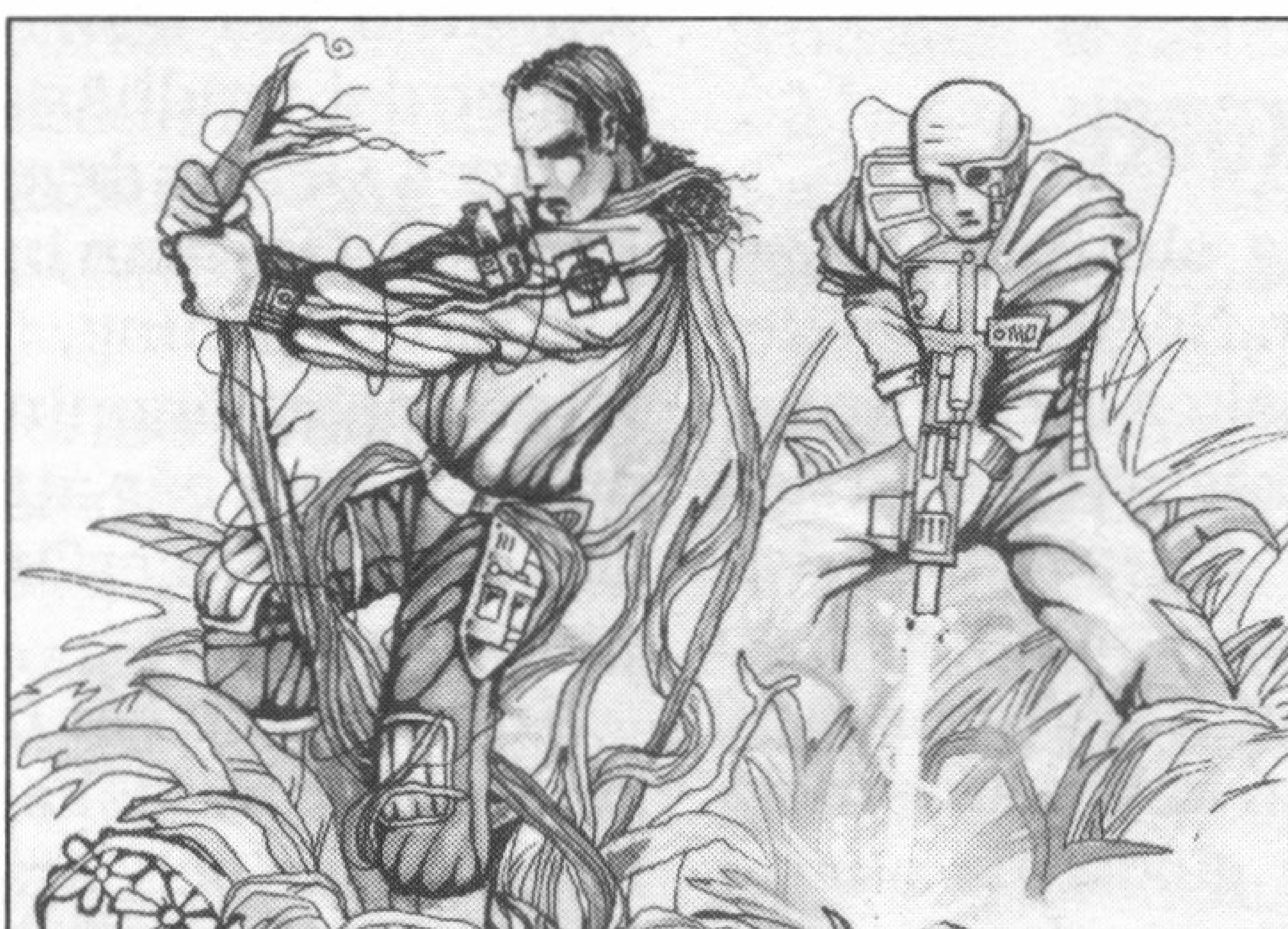
SABOTAGET; REPARATIONSPLUTONENS ARBETSPLATS

Tidigare hade kablarna stötts av fyra bräckliga, höga stolpar som stod placerade på var sida om lavafloden. Dessa stolpar var verkligen enorma konstruktioner, men också praktiskt nödvändiga för att leda kablarna över ravinen. När razoriderna upptäckte att Isadora var 'bebott' sprängdes stolparna bort med farkostens laserkanoner. Kablarna föll till marken och brändes av i lavafloden. Isadoras automatiska säkerhetssystem skickade genast ut sin svävarbuss med reparationsrobotar, säkerhetsrobotar och reparationsutrustning till platsen. Kvar i Isadoras komplex lämnades bara en handfull säkerhetsrobotar, som blev razoridernas offer.

Nu håller robotarna på att reparera skadorna vid lavafloden. Över floden har de lagt en del av en nedrasad kraftledningsstolpe som bro. På den södra stranden har de byggt upp en provisorisk ställning (sju meter hög) där de spänt fast de femton avbrända ledningarna för att montera fast skarvarna. På andra sidan ligger ledningarna ännu lösa på marken, eller hålls uppe av regnskogens trädkronor. Meningen är att det ska byggas en ställning på norra stranden också, och att de båda ändarna sedan ska skarvas ihop. Senare ska de förstörda kraftledningsstolparna resas.

Det finns fyra reparationsrobotar på plats och två säkerhetsrobotar från Isadoras kraftstation. De har en svävartruck med en liten

lyftkran monterad. Säkerhetsrobotarna låter ingen komma i närheten av området. De har stränga inprogrammerade order om att försvara reparationsverksamheten. Reparationsrobotarna har ett självförsvarsprogram, som aktiveras inte bara då de själva hotas, utan även då reparationen hotas av yttre krafter. Det går att övertyga robotarna om att man är tekniker, om man hävdar att man kommer från KK-E19 Isadora. Den eller de som gör det får hjälpa till i reparationsarbetet, men en säkerhetsrobot håller noga uppsikt över arbetet så att inga ytterligare sabotage görs. Ingen av robotarna är tillräckligt intelligent för att lista ut vad som orsakat skadorna.



Det är lätt att mäta spänningen i kablarna under reparationen och konstatera att det här inte är det enda felet. Rollpersonerna måste tala om att de verkligen kontrollerar strömstyrkan, annars kommer de aldrig upptäcka att det finns ett annat fel.

Om de inte får komma i närheten för säkerhetsrobotarna kanske de lämnar området och tror att reparationen ska sköta sig själv. Besvikelsen kommer att bli stor när de kommer hem.

När rollpersonerna kommer hit kanske de drar förhastade slutsatser och tror att det är robotarna som har förstört ledningen. Att det är de som är sabotörerna! Det kan innebära att en onödig strid bryter ut, och rollpersonerna får laga ledningen själva, vilket kräver lyckade slag för Elektronik och teknik, och dessutom tar en tio-tolv timmar.

Om de väntar här och låter robotarna reparera skadan dröjer det 1T10+1 timmar, sedan lämnar dessa platsen för att resa en av de sprängda kraftledningsstolparna. Då får rollpersonerna en möjlighet att konstatera att ledningarna ändå inte leder någon ström. Det var inte bara det här som var felet! Sökandet efter orsaken fortsätter längs med GM10.

SLUMPMÄSSIGA HÄNDELSER I ASKSKOGEN

Under resan genom Askskogen kan speciella situationer uppstå. SL kan välja ur tabellen nedan, eller slå 1T8.

1 Giftormar.

2 Glidflygande apor. Se *Nya varelser*.

3 Octass. (Välj ett offer slumpmässigt). Plötsligt försvinner marken under någons fötter och det som rollpersonerna trodde var rötter i marken lyfter sig blixtsnabbt och slingrar sig kring offrets kropp...

4-5 Insekter. Om inget insektsmedel packades ner, eller om ingen lyckas framställa ett med hjälp av ett lyckat slag i Överlevnad, tillfogas samtliga rollpersoner 1T6+1 insektsstick med en giftstyrka på 10 styck. Ett misslyckat motståndsslag innebär att rollpersonen blir dåsig och börjar yra; förflyttning och samtliga färdighetsvärden halveras. Infektionen går över efter 24 timmar, eller efter 12 timmars vila. Fummel leder till döden om inga medicinska insatser görs.

6 'Spökdimma'. Mot kvällen sjunker den vita dimman över skogen och tumlar fram längs stigarna. Ibland (som i det här fallet) skimrar den som silverregn i stjärn- och månljuset. Den som omsveps av den och andas in måste övervinna dess giftstyrka på 14 med sin FYS eller somna och glömma allt som har hänt de senaste 1T6 dygnen. Drabbade rollpersoner kan få tillbaka minnet genom att deras kamrater i detalj påminner dem om vad som har hänt. (Kan ha förödande effekter om alla rollpersonerna drabbas.)

7 Muterad, grönsvart-randig ultratiger. Den spårar upp sin middag och överfaller ur bakhåll. Den flyr om den blir allvarligt skadad, och besitter mutationerna Kraftfält 30% och Mental Skräck 40%. Inga defekter. Se reglerna och SLP-listan.

8 'Infödingar'. I skuggan av svampmolnens tid överlevde några småbarn under regnskogsträdens svala skugga, och har nu utvecklat ett förhållandevis primitivt samhällssystem med byar som nått stenåldersnivå. I en by bor 1T6+3 flergenerationsfamiljer. De är enkelt klädda i djurhudar, och deras vapen är spjut och pilbåge med stenspets, slunga, stenar och stenyxa. Hövdingen i byn äger ett mer högteknologiskt vapen, kanske ett stålsvärd, eller rent utav en pistol eller en eldkastare! En del av deras utrustning kan bestå av fynd från tiden före katastrofen (grytor, möbler, granatsäkringar som näsringar, etc.). Infödingarna är oerhört nyfikna på rollpersonerna, som de tar tillfånga om de beter sig fientligt. Om några infödingar dödas retirerar de andra för att samla stammen. Hämndens timme är slagen... Deras språk är inte utvecklat och bygger på grymtningar, enstaka ord och enkla tecken.

ETAPP 7; ISADORAS KRAFTSTATION

Tunnelfärden från Askskogens ravin är ganska händelselös. Efter att rollpersonerna nått markytan genom en trappa (blockerad av en stållucka, ett lyckat halvsvårt Fingerfärdighetsslag krävs (+10% på tärningen)) befinner de sig en dryg mil från Isadora, där kraftledningarna försvinner in i en kupolbyggnad.

Isadoras kraftstation är för tillfället erövrad av de främmande razoriderna (se bakgrundsinformationen för SL). De har landat sin farkost i en grotta nere i en kilometerdjup ravin, belägen bakom stationens norra sida. Via stationens övergivna gruvor har de tagit sig upp till Isadora, stormat in och sprängt bort nästan samtliga säkerhetsåtgärder och robotar. När rollpersonerna kommer dit har razoriderna fört nästan allt kraftstationens uran till farkosten och redan börjat uppstaplingen och pålastningen. I grottan repareras farkostens skador, så att de inom överskådlig framtid ska kunna återvända till kriget i sina avlägsna hemtrakter. Om rollpersonerna är mycket försenade (om resan tar mer än tre dagar) har razoriderna reparerat sin farkost, lagt beslag på allt uran i Isadoras förråd och lämnat skådeplatsen.

OM KK-E19 ISADORA

Kärnkraftverket är konstruerat med sprayteknik. En betongmassa blandas och sprayas på en mallkonstruktion som avlägsnas när betongen stelnat. Byggnaden är formad som en kupol, och från taket leder elkablarna bort över landskapet på höga kraftledningsstolpar. I ytterväggarna är en två centimeter tjock blyvägg ingjuten.

Isadora är av den självunderhållande typen av fissionskraftverk. Så länge det finns uran tillgängligt i Isadoras förråd kommer kärnkraftverket producera energi till bland annat Nord XV Juliet Charlie i Ypsilon 5. Nu, när razoriderna lagt sina kladdiga labbar på allt uran, medför det att sektorn blir utan energi, vilket alla som bor där redan erfarit. Om rollpersonerna lyckas utplåna razoriderna och återföra allt uran till kraftverkets förråd är det tillräckligt för att de återstående arbetsrobotarna i kraftverket ska kunna sätta igång produktionen igen.

Rollpersoner som lyckas med ett mycket svårt Teknik-slag (+30% på tärningen) kommer att kunna räkna ut att det uran som finns kvar (640 bränslestavar) kommer att räcka i drygt hundra år om konsumenternas energibehov skulle vara konstant. Sedan är det dags att fylla på förråden, men det är ett problem som framtidens generationer får bekymra sig över.

OM DÖRRAR & LÅS

Alla dörrar i Isadora är av stål. Låsen öppnas av stationens robotar med en "nyckelarm". Om ett lås ska dyrkas upp måste två ganska svåra slag lyckas, i Elektronik respektive Fingerfärdighet (med +15% på tärningen). De små dörrarna tål 200 KP och de större tål 300 KP innan de ger vika för våld. Undantag är ytterdörrarna. Dörren till entrén har ett mycket svårt lås (+35% på tärningen) och tål 500 KP. Dörren till hissrummet har ett likartat lås, och tål 600 KP.

OM DATATERMINALER

Datasystemet är kopplat till en ganska enkel centraldator (8) vars enda uppgift är att se till att kärnkraftverket producerar energi. På terminalerna blinkar texten *"Inkräktare, högsta säkerhetsberedskap! Samtliga reaktorer ur funktion."* Genom dataterminalerna kan rollpersonerna inte luska ut något av nämnvärt intresse, utöver att reaktorerna är avstängda därför att bränslet är slut (krävs ett framgångsrikt färdighetsslag i Datorkunskap) och att det innan avbrottet fanns tillräckligt mycket uran i förrådet för att det skulle räcka i över hundra år (för att ta reda på det krävs ytterligare ett Datorkunskapsslag.)

OM ISADORAS ROBOTAR

Isadoras 10 arbetsrobotar är under äventyrets gång ganska oanvändbara för rollpersonerna, eftersom de inte är stridsprogrammerade. Deras uppgift är enbart att driva kraftverket och de är värdelösa för allt annat. Deras roll i äventyret är att sätta igång energiproduktionen igen efter det att allt uran är återfört till förrådet.

Det fanns sju säkerhetsrobotar i hela Isadora, varav två är borta på reparationsuppdrag med reparationsplutonen (se Etapp 6). De andra fem stannade kvar i Isadora, och när de blev anfallna av razoriderna försökte de stå emot så länge som möjligt. Innan de själva blev utplånade lyckades de döda några av razoridernas kommandosoldater (c:a 10 st.). Detta borde underlätta något för rollpersonerna.

Alla fyra reparationsrobotarna är ute på uppdrag (se Etapp 6).

Om SL anser att rollpersonernas grupp inte är särskilt stark i strid (någon eller några kanske har omkommit under resan) kan SL låta dem hitta en säkerhetsrobot som är så pass hel att den går att reparera. Det ska krävas lyckade slag i Datorkunskap, Elektronik och Teknik för att aktivera den. Roboten kan givetvis ha vissa defekter.

OM RAZORIDERNA

Allt uran är inte bortfraktat från förrådet ännu. Därför finns razoriderna både här och där. (Självklart är inte deras placering på kartan något som SL måste följa. Han/hon kan lägga till och avlägsna möten efter eget skön.) Meningen är att rollpersonerna ska få uppfattningen att de anländer till en lamslagen kraftstation där de först inte vet vad som har hänt. Plötsligt upptäcker de inkräktarna och lyckas spåra dem till gruvan. (Skadade razorider som väljer att fly, flyr tillbaka till farkosten, vilket kan leda rollpersonerna dit.) Vid farkosten kommer den verkliga striden om uranet att bryta ut.

Det är inte nödvändigt att SL beräknar varenda tärningsslag för att avgöra om razoriderna träffar då de skjuter. Det är meningen att det ska gå snabbt — *action* — och SL kan beskriva hur laserstrålarna blixtrar efter gångarna och gnistorna virvlar där de träffar, alldeles nära rollpersonerna; kanske *för* nära. Observera razoridernas högteknologiska vapen som ökar deras stridsduglighet när de har dem "inkopplade" (se Appendix 1). Under stormningen av Isadora hade nästan samtliga razorider sina vapen aktiverade och inkopplade, men under lastningsarbetet har de flesta lagt ifrån sig sina vapen. Några få är stridsberedda vakter som har dem inkopplade, och är därför oerhört farliga för rollpersonerna. Även de som inte har sina vapen inkopplade kan givetvis använda dem, men med begränsad framgång.

För att rollpersonerna överhuvudtaget ska ha en chans att besegra razoriderna måste de alltså lista ut att de måste skjuta ner dem med inkopplade vapen först. Sedan är de återstående varelserna relativt lätta att pricka. Alltså, ledarna måste oskadliggöras innan flocken kan slaktas.

Razoriderna slåss nästan till siste man innan de flyr.

NOT: Razoriderna är utplacerade i platsbeskrivningarna över Isadora. Tänk på att razorider i angränsande rum som upptäcker anfallet, inte kommer att fortsätta med vad de nu höll på med i det rum de befann sig i, utan reagerar givetvis. De är intelligenta och försöker att spåra upp rollpersonerna och döda dem!

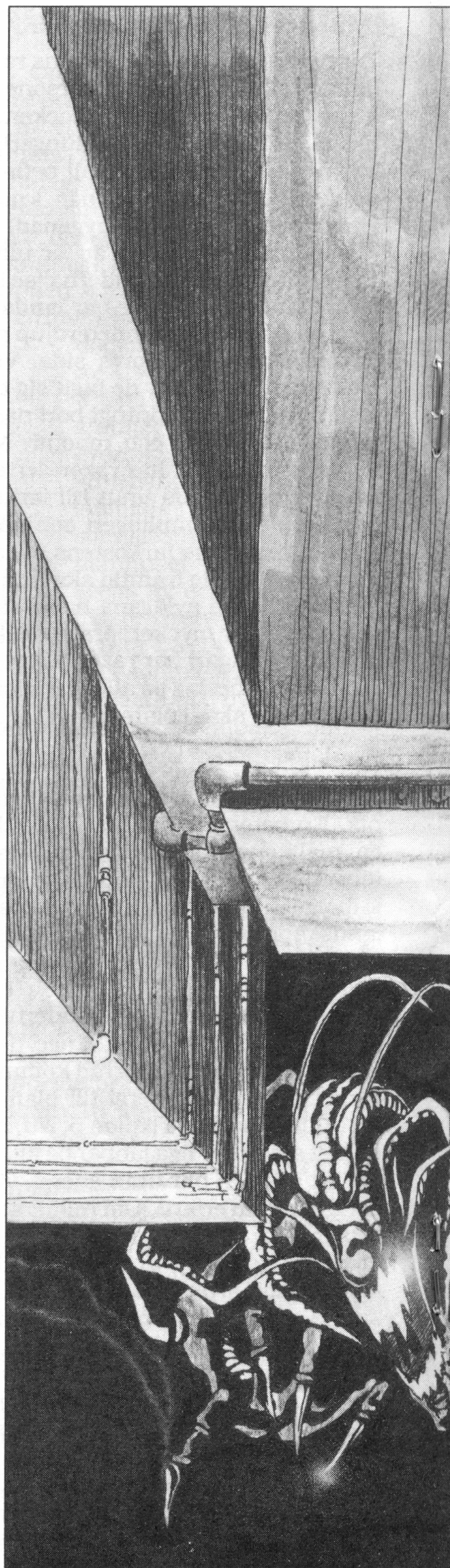
Håll reda på antalet razorider som rollpersonerna besegrar. De ska inte behöva oskadliggöra fler än de 25 aktiva razoriderna.

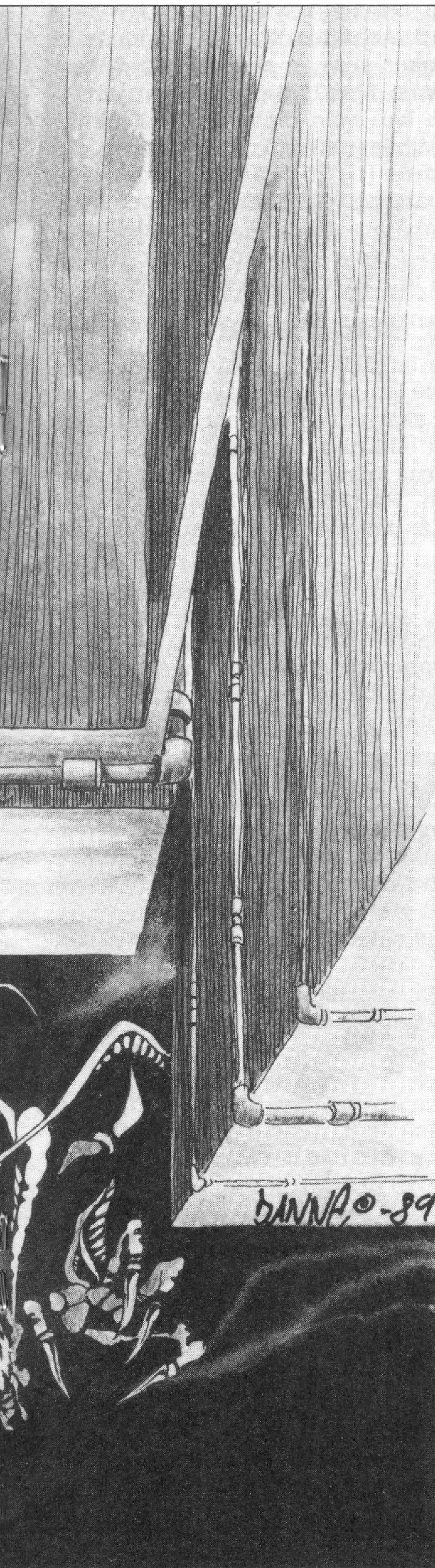
RAZORIDERNAS FLYKT

Razoriderna har planerat att ha sin farkost kvar i grottan under Isadora för reparation, även när allt uran är ombord. Men om rollpersonerna anfaller dem och invaderar farkosten tänker razoriderna att fly till en säkrare plats.

Vad som krävs för att de ska fly är att nästan samtliga av dem blir försatta ur stridsbart skick eller att Manövreraren i farkostens centrum hotas.

Flykten beordras av kaptenen, eller initieras på Manövrerarens eget initiativ. Flykt innebär att Manövreraren beordrar farkosten att lyfta och flyga iväg. Han flyger långt därifrån för att finna en säker plats där farkosten kan repareras i lugn och ro. Manövreraren hinner alltid aktivera farkosten innan han dör, om han nu skulle dödas.





Om razoriderna har tillräckligt med bränslestavar (minst 150 st.) nöjer de sig med det. Om inte så måste de söka energi på annat håll. De är tillräckligt förnuftiga att inte återvända till Isadora där rollpersonerna finns för att hindra dem.

Är rollpersonerna ombord på farkosten när den lyfter kommer de få flera tillfällen att fly därifrån:

- En ljudlig larmsignal utgår från farkosten. Alla razorider som inte är ombord försöker ta sig ombord.
- 5 SR senare aktiveras jättelika motorer. Rollpersonerna kan inte undgå att notera bullret och röken motorerna avger.
- Två minuter senare lyfter farkosten och glider norrut över landskapet. Dörrarna stängs och låses efter ytterligare två minuter. Under den tiden kan rollpersonerna hinna hoppa ut. Om det är långt ner till marken kan det vara önskvärt med fungerande jetpac.
- Om Manövreraren dödas störtar farkosten.

OMEDVETEN TIDSPRESS

Som tidigare har nämnts har pålastningsarbetet av bränslestavarna precis påbörjats, och varje stav som lastas har gått förlorad, därför att farkosten förr eller senare kommer att lyfta och fly från rollpersonerna. Det finns 640 stavar vilka tillsammans räcker i drygt hundra år. Från och med det att rollpersonerna anländer till Isadora kommer razoriderna lasta ombord 1 bränslestav i minuten (färdiglastat efter c:a tio timmar). För varje bränslestav går två månaders energiförsörjning förlorad. För var tionde 20 månaders energi, o.s.v. Om du håller räkningen på hur många minuter det har förflutit från det att rollpersonerna anländer till Isadora till och med att striden bryter ut vid farkosten vet du hur många år sektorn kan försörjas med energi från Isadora. Det gör du genom att dividera antalet kvarlämnade bränslestavar med 6. Värdet som blinkar fram på din miniräknare är antalet år Nord XV Juliet Charlie kommer att kunna försörjas med ström från Isadora (vilket förutsätter att rollpersonerna ställer tillbaka bränslestavarna i Isadoras förråd). Är värdet *noll skulle det vara ganska beklagligt. Det bety*der att allt uran försvann med razoriderna när de flydde från rollpersonerna. Ganska snopet.

ÅTERTA URANET

Kommer razoriderna undan med allt uran finns det två möjligheter att återfå det:

- Att döda Manövreraren (vilket inte är möjligt utan att farkosten lyfter). Farkosten störtar från relativt låg höjd och risken att alla bränslestavarna förstörs är löjligt liten. Risken att rollpersonerna dör under kraschen är dock mycket större!
- Öppna lastrummens nödöppnare. Varje lastrum har en nödöppnare för att släppa ut innehållet vid kritiska situationer. Det kan rollpersonerna utnyttja med god framgång, om de nu bara lyckas lista ut vad som är själva öppnaren...

FÖLJA MED FARKOSTEN

En roande — men orealistisk — tanke är att följa med farkosten dit den nu flyger. Varför den är orealistisk beror på att hjältar inte låter sig fångas och föras dit fienden vill, utan gärna vill styra sina egna öden. (Du kan gärna fråga spelarna om de verkligen tycker att det är en god idé att låta sina rollpersoner föras bort, tycker de det så... OK! Förklara då för dem att RPna är ute ur handlingen och be dem att slå fram nya...)

Manövreraren kommer givetvis vara medveten om alla inkräktande rollpersoner. För att bli av med dem tömmer han sin farkost på luft till dess vakuum uppnås. Detta sker under 10 långsamma SR. Har rollpersonerna tillgång till syrgastuber fortsätter Manövreraren sin färd tills deras syre är slut. Om det tycks bli en långvarig flygtur låter du farkosten krascha i lavan, eller något liknande. Du får inte *på några villkor* låta rollpersonerna lägga beslag på en hel högteknologisk farkost!

EN LEDTRÅD

På golvet längs vägen från Isadoras förråd, genom gruvan, och fram till razoridernas farkost ligger det små magnetiska brickor utspridda. Brickorna fastnar på rollpersonernas metalliska utrustning. Dessa brickor kommer från razoridernas fraktvagnar (se Appendix). Följer man dessa (kräver framgångsrika Iakttagelse- eller Spåra-slag) kommer man snabbt kunna leta sig genom komplexet och till farkosten.

1. ENTRÉ

Bakom den svårforcerade dörren finns en kliniskt ren hall med vita betongväggar. Det finns dörrar till höger, vänster och precis rakt fram. Över den finns en kamera som är riktad rakt emot rollpersonerna. Vid samma dörr finns en vitt lysande knapp. En dataterminal finns i nordvästra väggen.

SL: Här brukar det normalt finnas två säkerhetsrobotar. Fragment av dem kan hittas på golvet med hjälp av framgångsrikt slag på Iakttagelseförmåga. En närmare titt på dörren rakt fram gör det klart för rollpersonerna att den är lufttät och öppnas med knappen.

Här är strålningen har ett värde av 15 poäng/timme (Se regler för strålningsskador i regelboken) och är ganska ohälsosam.

2. SLUSS

Bakom den lufttäta dörren finns ett mindre rum med en likadan slussdörr på motsatta sidan. På väggen finns reglage och mätinstrument. I ett hörn finns ett vitmålat metallskåp.

SL: Skåpet innehåller åtta vita skyddsdräkter för människor, som ger ett aktivt skydd mot 10 poäng/timme. Med hjälp av mätinstrumentet på väggen kan man mäta den radioaktiva strålningen på bägge sidorna om dörrarna. (15 poäng vid Entrén (1), 25 poäng i Reaktorsalen (7), och 20 poäng här i slussen). I skåpet ligger tre strålningsmätare. Med två vitlysande knappar kan man öppna respektive dörr. Bägge dörrarna kan inte vara öppna samtidigt.

3. ÖVERVAKNINGSSAL 1

Salens väggar är täckta med släta datapaneler med blinkande lampor i regnbågens alla färger och lysande skärmar från golv till tak. Tre robotar driver omkring här inne.

SL: Robotarna är vanliga ArBotar tillhörande kraftstationen. Härifrån kan hela kraftverket övervakas. Här finns ett antal terminaler (se ovan).

Strålningen är 15 poäng/timme.

4. ÖVERVAKNINGSSAL 2

SL: Samma som Övervakningssal 1 (rollpersonerna ser ingen skillnad på elektroniken), fast med två ArBotar.

5. FÖRRÅD 1

En krökt sal som tycks sträcka sig över mer än 120° av byggnadens yttre del. Salen är tom, så när som på ett tjugotal stora metalliknande hylsor (50 cm i diameter och två meter höga) som står intill ytterväggen. På golvet ligger en sönderssprängd säkerhetsrobot och en arbetsrobot.

Varelser: Sju razorider håller på att lasta två lastvagnar (se appendix) med bränslestavar. Två av dem har sina razrar inkopplade (se appendix).

SL: Hylsorna är tjugo av de sexhundrafyrtio bränslestavarna som numera är i, eller på väg till, razoridernas farkost, se Grottan (10). Strålningen här är 15 poäng/timme.

6. FÖRRÅD 2 & VERKSTAD

En krökt sal som tycks sträcka sig över mer än 120° av byggnadens yttre del. Salen är fylld av diverse bråte, maskiner och underliga fordon.

SL: Det här är en mekanisk verkstad för gruvfordonen (som numera står inaktiva och förfaller) och verkstad för reparationer av robotarna själva. Det finns tre fordon. En med en laserskärare (inte lämplig som stridsvapen) och två fraktare med grävskopa bak och schaktare fram. Ett stort flak utgör fordonets mittenparti. Fordonen är till för att manövreras av arbetsro-

botarna, men med ett Teknikslag och ett Elektronikslag kan rollpersonerna köra fordonen själva. De är utomordentliga hjälpmedel att ta sig fram i urangruvan med och frakta bränslestavar.

Strålningen här är 10 poäng/timme.

7. REAKTORSAL

Den enorma kupolsalens botten upptas helt av en knappt tio meter djup bassäng. Fem stora cylindrar sticker upp ur vattnet och sträcker sig upp mot det välvda taket och avslutas med en rundad topp. I mitten finns en annan cylinder, som slutar med en flat yta bara fem meter över vattenytan. Från den leder ett tjockt knippe kablar upp till taket. En gallergång sammanbinder alla cylindrar.

Varelser: Två razorider smyger omkring här. Den ena har sin razer inkopplad (se appendix).

SL: Reaktor b har början till en sprickbildning. Här i Isadora finns inte tillräckligt med reservdelar att reparera skadan, därför är den avstängd. Reaktor e har aldrig varit aktiverad och är helt intakt. Övriga reaktorer står för tillfället stilla, p.g.a. brist på bränsle. Sprickbildningen är orsaken till den höga strålningen i byggnaden. Här inne uppnår den det skrämmande värdet av 25 poäng/timme. Det finns fyra ArBotar som står inaktiva och väntar på bränsle.

8. CENTRALA KONTROLLENHETEN

Se (7).

SL: Härifrån manövreras kraftverket manuellt, om det skulle behövas. Här finns också Isadoras centraldator (vars skärmar visar samma meddelande som de övriga terminalerna) som sköter robotarna och energiproduktionen. Kablarna är de som rollpersonerna följde för att komma hit.

9. HISS

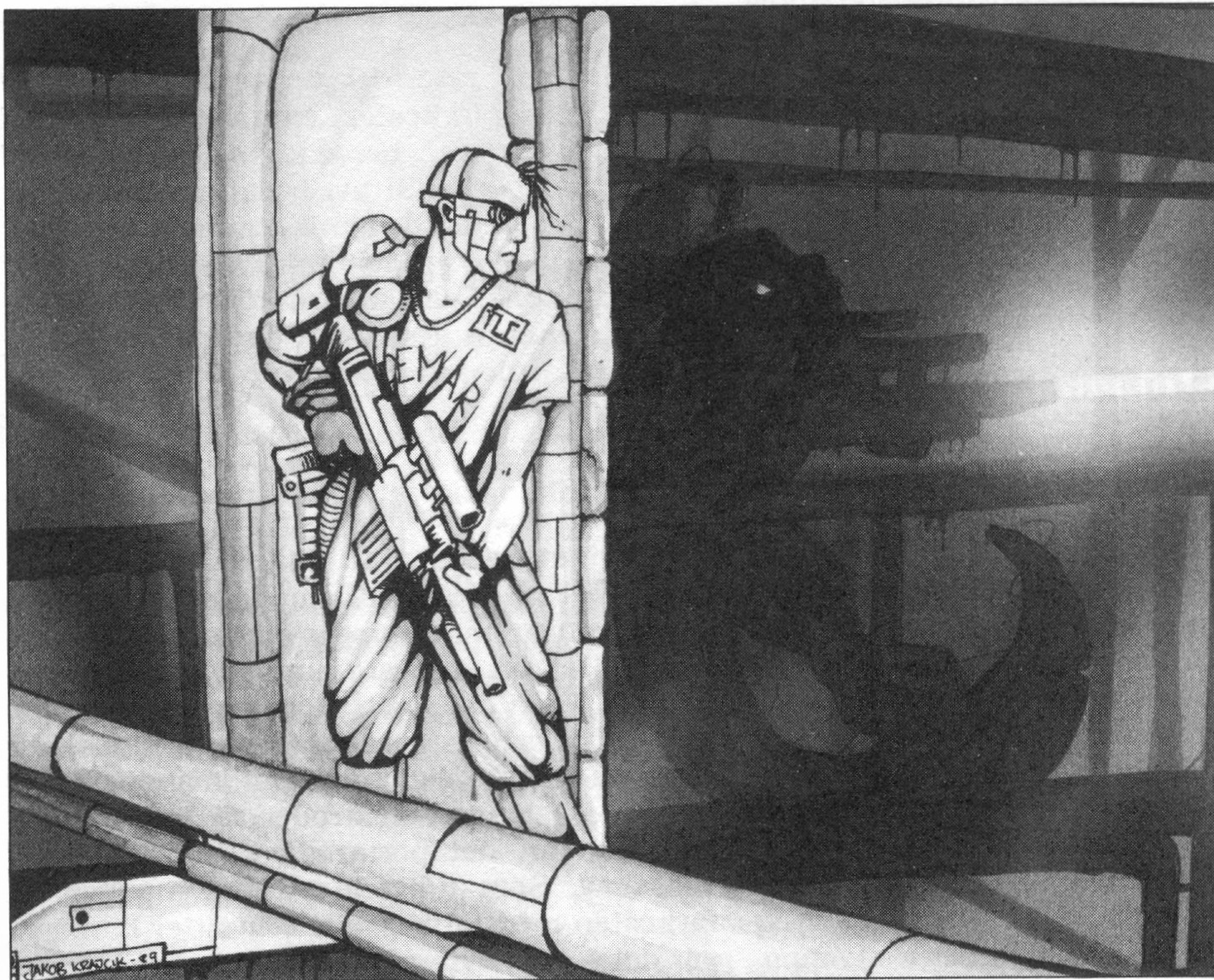
Salen utgörs av en hissplatta i golvet. Det finns tre stora stålportar, varav den västra är söndersprängd.

SL: Det är razoriderna som sprängt porten för att komma åt Förråd 1. Hissen leder ner till urangruvan (10).

Strålningen här är 15 p/timme.

10. URANGRUVA

Det finns en urangruva under Isadora som är en labyrint av vindlande gruvgångar. Gruvgångarna är utskurna med laser och helt regelbundna. Den är stabilt konstruerad och det finns inga som helst risker för ras, trots att den stått övergiven en längre tid. Numera är den stängd därför att all uran är bruten och det enda som finns kvar av bränslet är det som ligger i förrådet eller är i razoridernas våld. Stora delar av gruvan utnyttjas som förvaringsförråd för den blymantlade radioaktiva restprodukten efter klyvningen. Ingen vidare slutförvaring, men det duger tills vidare (och är billigt!). Det är via gruvan som razoriderna tagit sig in i Isadora, och de är det enda som kan ställa till svårigheter för rollpersonerna. Till gruvsystemets nedersta, åttonde våning, är en naturlig grotta ansluten, där razoriderna har landat sin farkost



för reparation och pålastning av stulet bränsle.

Alla fyra planen ser ungefär likadana ut, med den skillnaden att hissen (hiss 1) från kraftverket endast leder ner till och med plan 3. Sedan tar man en annan hiss (hiss 2) för att nå våning 4. På det fjärde planet finns en öppning som leder till den naturliga grottan, ett stycke längre norrut. På plan 1 och 3 ligger det slutförvarade kärnavfallet, och i hissen står strålningssymboler och ordet "Livsfara" vid knapparna till dessa våningar. Skulle rollpersonerna ändå ta sig in på något av dessa plan så råkar de ut för 40 poängs strålning per timme. Bakom hissdörrarna finns på dessa två plan massiva blydörrar med lättdyrkade lås (–10% på Fingerfärdighetstärningen).

Varelser: Ett "R" står för razorid. Siffran bestämmer antalet. Tänk på att razoriderna är i rörelse hela tiden. Några av dem drar på en lastvagn.

11. NATURLIG GROTTA

Här står farkosten för reparation och påfyllning av bränsle. En stor del av alla bränslestavar har ännu inte lastats in i farkosten. (Se ovan.)

Utanför finns alla överlevande razorider från Isadora och gruvan, plus de 11 återstående razoriderna och dessutom kaptenen. Tre razorider har sina razrar inkopplade (se appendix). Rollpersonerna kommer att ha grottan i ryggen och kan ta skydd bakom dess ojämnheter under en eventuell (sannolik) eldstrid. Razoriderna kommer att ta skydd bakom farkostens ben och högarna med bränslestavar.

Att omärkligt smyga sig ombord på farkosten är nästan omöjligt. Razoriderna är nära hissarna, och uppmärksamma trots att de håller på att arbeta. Låt eldstriden fortsätta in i farkosten om de tvingas till reträtt.

ETAPP 8; RAZORIDERNAS FARKOST

Äventyrets klimax. Här utspelar sig slutstriden. På farkosten är det kapten De'Gneehk som har befälet och ansvarar för de fyrtio kommandosoldaterna ombord (varav tjugofem är vid god hälsa, fyra allvarligt skadade och resten döda).

Farkostens former är avrundade och 'bubbliga'. En stor del av den upptas av ett enormt drivkraftsystem. Klotformade komponenter och annat är påbyggt på dess skrov. Farkosten är smutsig, och delar av metallskrovet är söndertrasat.

Farkosten är byggd av dubbel metallplåt med inlägg av en mellanvägg av Plast-o-steel™. Korridorerna och rummen ger intryck av ett virrvarr av rör, ledningar och underliga komponenter vars funktioner är obegripliga för den mänskliga hjärnan. Det är smutsigt och ostädat. Oljeliknande vätskor läcker längs väggar och golv. Kraftigt läckande rör är enkelt ihopbundna med trasor. En del rör läcker ångor som slingrar sig fram som vita ormar av diffusa dimmor längs de dunkla gångarna. Eftersom razoriderna är mörkerseende (IR-principen) är det ganska mörkt ombord. Ett skumt lila, rött eller blått sken lyser upp korridorer och rum.

Farkosten står på sex utfällbara ben. Fem av dem utgörs av de hissar som från våning 3 (bottenvåningen) leder ut. Det är de som utgör ut- och ingångarna till farkosten. Det sjätte benet sitter under det främre partiet.

Alla dörrar är luftsäkra och öppnas med en vridbar ratt, stor som en hand.

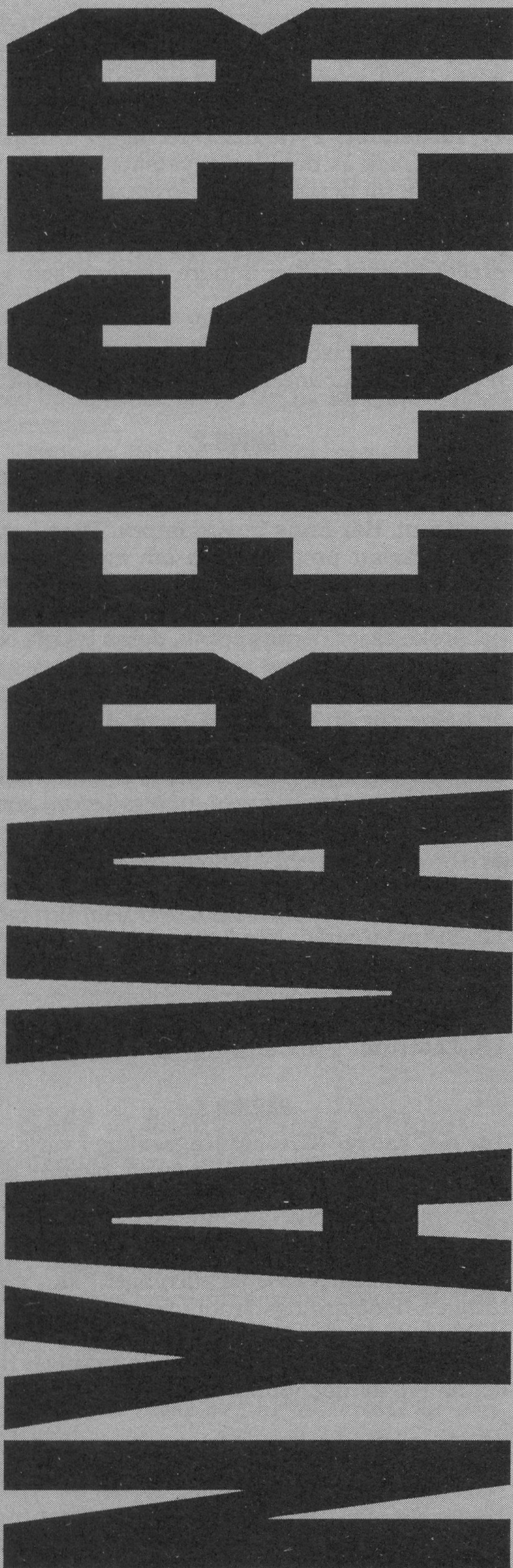
Det är omöjligt för rollpersonerna att lista ut hur farkosten manövreras. Kontrollsystemet bygger på tankekraft och skiljer sig från allt vad mänskligheten är van vid. Det är endast Manövreraren i navigationsrummet vars speciella tankevågor har kapacitet att manövrera farkosten.

Platsbeskrivningarna nedan är enkelt formulerade med bara den viktigaste informationen åt SL. Inga nogrannare beskrivningar behövs, eftersom detta bara är en skådeplats för actionladdade strider. (N=Hiss ner, U=Hiss upp och NU=Hiss både uppåt och nedåt.)

NOT: Inga razorider är utplacerade på kartan över farkosten, eftersom mängden av dem varierar, beroende på när de flyr tillbaka in i den (SL avgör när detta inträffar, dock innan de sjunker under 4-5 st i antal). Inne i farkosten kan de ligga och lura i bakhåll och kasta sig över rollpersonerna medan dessa smyger omkring och utforskar den fantastiska *saken.*

VÅNING 1

1. Navigationscentral: Manövreringsinstrument, reglage, knappar, lampor, rattar, spakar, rör, ledningar, m.m., omger väggarna likt klängväxter. Det rött upplysta rummet har ett schakt i golvet. Från dess mitt sträcker sig en pelare med sittplats högst upp. Där sitter en uppskattningsvis ålderdomlig razorid, sammansmält med maskiner, slangar, elektroder, mekaniska kolvar, sladdar, dataportar o.s.v. som leder till väggarna. Som tidigare nämnts manövreras farkosten med tankekraft. Här sitter han som gör det — Manövreraren. (Speltekniska värden



OCTASS

Octassen är en fruktad köttätande växt som har sin hemvist i tropiska zoner. Den har en fast rot, djupt nedborrad i marken, och en rund kropp som kan uppnå en omkrets på två till tre meter, även den under jord. En taggig mynning, munnen, sticker upp ur marken. Åtta kraftiga tentakler spretar ut och ligger utsträckta som rötter. När den känner vibrationer inom dess tentaklers räckvidd försöker den snabbt slingra tentaklerna kring offret och sluka det.

Antal: 1T6

Grundegenskaper/Typvärde

STY 3T6+10/21	FYS 3T6/11
STO 3T6+10/21	INT 5/5
SMI 3T6/11	MST 3T6/11

KP: 32

Naturligaattacker	GCL	Skada
Bett	35%	2T10
Tentakel (8st)	35%	1T8+1

Förflyttning: 0

Naturligt skydd: 2

Färdigheter & förmågor: Om en tentakel träffar sitt mål och octassen övervinner offrets STY på motståndstabellen, kommer detta att dras mot växtmonstrets dreglande käftar.

SYNOMORF

Detta är en skapelse som under årens gång vuxit fram i kloakernas smutsiga vatten. Om den enbart är skapad av skräp, smuts och bakterier eller om den en gång har varit en levande varelse, eller kanske delar av en, är omöjligt att avgöra. Genom mutationer har den fått liv och egenskaper. En synomorf är en oformlig, kläggig massa som saknar utvecklad intelligens. Dess enda instinkt är att överleva. Den tar upp näring genom att omfamna något organiskt material och bryta ner den med sitt långsamt frätande sekret. En del har tentakler. Det påstås att det förekommer kloakmonster som tagit mer mänsklig gestalt, med utvecklad intelligens, armar och ben, huvud och anletsdrag. Huruvida det är sant kan man bara erfara själv.

Antal: 1

Grundegenskaper/Typvärde

(Mycket varierande från varelse till varelse.)

STY 2T20/20 FYS 3T6/11
STO 2T10/20 INT 1T6/3
SMI 1T10/5 MST 2T6

KP: 31

Naturliga attacker GCL Skada
(Mycket varierande från varelse till varelse. SL får själv avgöra vilka naturliga attacker synomorfen har.)

Förflyttning: Varierar. Normalt mycket långsamma.

Naturligt skydd: Varierar. Slå 1T6.

Färdigheter & förmågor: Rörliga manövrer 35%, Simma 30%, Undvika 10%, Iakttagelseförmåga 35%. Synomorfer kan ha fysiska mutationer och defekter.

KLOAKHUND

Kloakhunden är en vanlig varelse i underjordens gångar. Den är stor och robust och kroppen täcks av raggigt hår. Svansen är lång och har samma vävlika struktur och utseende som en seg råttsvans. Dess långa och utomordentligt kraftfulla käkar är försedda med många, långa tänder som är vassa som laserskärare. Öronen ligger bakåtslickade och sönderslitna bakom de röda ögonen som saknar regnbågshinna.

Antal: 2T6

Grundegenskaper/Typvärde
STY 2T6+6/13 FYS 3T6/11
STO 2T4+2/7 INT 5/5
SMI 2T6+9/16 MST 3T6/11

KP: 18

Naturligaattacker	GCL	Skada
1 Bett	45%	2T8

Förflyttning: 35m/SR

Naturligt skydd: Inget.

Färdigheter & förmågor: Iakttagelseförmåga 70%, Rörliga manövrer 70%, Undvika 50%

GLIDAPA

Glidapan lever i tropiska klimatzoner i höga regnskogars lövverk. Den har vit eller grå päls, långa gripklor på händer och fötter, kraftiga huggtänder och är något mindre än vanliga chimpanser. Ögonen är stora som tennisbollar och lätt utbuktande, ungefär som grodögon. Den har god mörkersyn. Mellan armarna och benen har den glidflygningshud som gör det möjligt för den att ta språng på upp till femton meter. Glidapor jagar i flock, helst om natten, och anfaller sina byten från luften.

Antal: 2T6

Grundegenskaper/Typvärde
STY 2T4+2/7 FYS 2T6+2/9
STO 1T4+2/4 INT 5/5
SMI 3T6+2/13 MST 3T6/11

KP: 13

Naturligaattacker	GCL	Skada
1 Bett	30%	1T10
2 Klor	30%	1T8

Förflyttning: 25m/SR

Naturligt skydd: Inget

Färdigheter & förmågor: Iakttagelseförmåga 80%, Rörliga manövrer 75%, Undvika 40%. En glidapa kan glidflyga dubbelt så många meter som antalet meter över marken den gör sitt halsbrytande språng ifrån. EXEMPEL: En glidapa som kastar sig från en 13 meter hög trädgren kan glidflyga 26 meter. SL måste dock ta hänsyn till väder och vind.

ROBOT

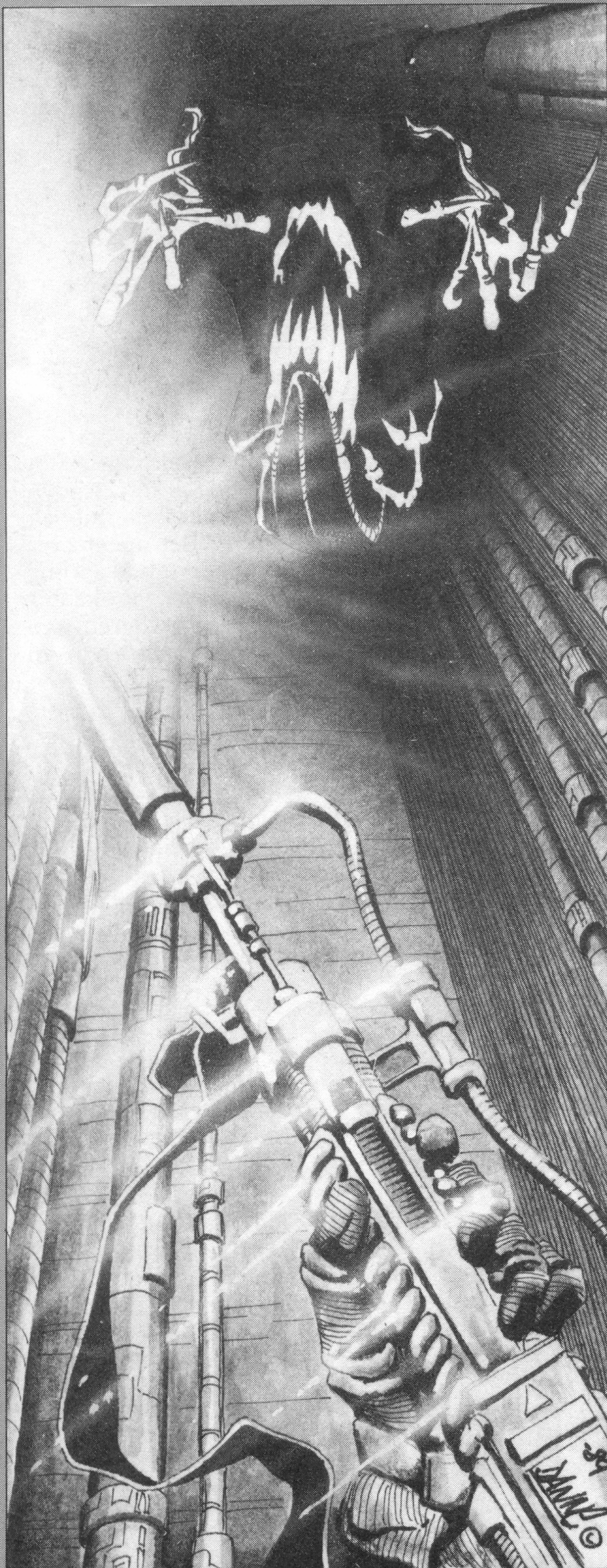
SÄKERHETSROBOT (SÄKBOT)

En SäkBot är instruerad att utföra övervakande uppgifter. De är gjorda för att ta till våld mot allt som trotsar deras instruktioner. En SäkBot är utrustad med diverse vapen, men är sällan lika välutrustad som en krigsrobot.

Säkerhetsrobotarna i det här äventyret har till uppgift att försvara Isadora. Två av dem har som uppgift att försvara reparationsplutonen. Se ovan för mer information om robotarna i Isadora. Dessa robotar är helt av metall och härstammar inte från Mutant-världens CSD (Celvin Standard Droid).

REPARATIONSROBOT (REBOT)

En ReBot har till uppgift att reparera alla skador som uppstår inom dess inprogrammerade skyddsområde. En del ReBotar har ett självförsvarsprogram som aktiveras om de själva angrips, eller någon skadar eller hotar att skada, något som tillhör ReBotens skyddsområde. Då slåss den med sina installerade verktyg. ReBotarna i det här äventyret har allt som berör Isadoras funktion, och energitillförseln till Ypsilon 5 som skyddsområde. Mer om ReBotarna i Isadora, se ovan. Även dessa robotar är helt av metall och inte tillverkade av CSD.



ARBETSROBOT (ARBOT)

ArBotarna är den enklaste typen av robotar. De är sällan programmerade eller konstruerade för mer än en enda uppgift. En del är utrustade med reparationsutrustning och kan rätta till enklare felaktigheter i det som berör deras arbete. ArBotarnas konstruktion är mycket enkelriktad och specialiserad, och en hel del av ArBotarna har inte ens förflyttningsförmåga, utan är låsta till sin post. Dessa robotar är också helt av metall och härstammar inte heller de från CSD.

RAZORIDERNA

Razoridernas ursprung är okänt. Av deras uppträdande att döma är deras kultur präglad av våld. Det har utvecklat dem till krigiska och hämndlystna varelser med blodtörstigt sinnelag. Det enda de vill är att återvända till sina hemtrakter för att slåss och hämnas. Om det inte vore för det kanske de skulle bry sig om att härja och vandalisera här i trakten — i staden — i stället. Det får bli en framtida semesterattraktion för deras folk.

Beskrivningen över razoriderna nedan är för ett typiskt exemplar. Det förekommer givetvis avvikande individer.

De svartlila razoriderna är upprättgående humanoidliknande ödlor — med svans — och framåtlutande hållning. De är runt 160 cm långa (med undantag av kapten De'Gneehk). Deras kroppskonstruktion är smäcker och de är mycket spensliga. Deras rörelser är graciösa, enligt ödlors rörelsemönster (kvicka men ryckiga). Kroppsdelarna har fler leder än en humanoid, och många av dem har flera kroppsdelar och tentakler. Benen är starka och möjliggör grodlika språng (två meter vertikalt och fem meter horisontellt). De föredrar att hoppa fram, men när det är lågt i tak (mindre än tre och en halv meter), eller när de är trötta eller smyger, går de som en normal tvåbent varelse. De har tre långa tår med simhud mellan på vardera foten. Händerna har två långa

fingrar och en tumme, och fingertopparna och tårna är försedda med sugkoppar, vilket gör förflyttning i viktlöst tillstånd mycket enkelt. Sugkopparnas storlek och effektivitet varierar beroende på varelsens storlek och vikt. I den jordiska gravitationen måste en razorid lyckas med Rörliga manövrer för att kunna klättra på lodräta ytor. Att klättra upp och ner på tak kräver framgång med ett svårt manöverslag (+15% på tärningen). Utfällbara klor finns på händernas och fötternas ovansida. Alla deras verktyg och vapen är anpassade efter deras trefingersgrepp. Huden är mycket tjock och uppbyggd av små, hårda elliptiska fjäll (abs 3), vars kanter är vassa som rakblad. (Alla som är inbegripna i närstrid med en razorid tillfogas 1T2 i skada av fjällen.) Mellan fjällen sipprar ett kladdigt sekret fram som gör hela kroppen slemmig och kläggar ner här och där. Sekretet fungerar som smörjmedel till fjällen så att razoriderna kan röra sig ljudlöst och smidigt. Från huvudet, längs ryggen och till svansspetsen, växer en kam av grövre rakbladsfjäll. De har små klor och huggtänder, men i teknikens skugga har de nästan glömt bort hur man strider med naturliga vapen.

Sekret som kommer i kontakt med mänsklig hud fräter (1 KP/SR under 1T4 SR. Rustningars abs reducerar). Razoridernas ögon trivs bäst i det infraröda spektrat, så kallad mörkersyn. Om de skadas regenerar de 1 KP/SR. En kroppsdel som går förlorad växer successivt ut och är helt utvuxen efter ett dygn.

Antal: Varierar
Grundegenskaper/Typvärde

STY 3T6/11	FYS 2T6+2/9
STO 2T6/7	INT 2T6+2/9
SMI 4T6+2/16	MST 2T6/7

KP: 16

Attacker	GCL	Skada
1 Bett	35%	1T10
2 Klor	35%	1T8

Förflyttning: 25m/SR
Naturligt skydd: Fjäll abs 3. Se texten.
Färdigheter & förmågor: (Se texten) Fingerfärdighet 50%, Första hjälpen 35%, Gömma sig 65%, Iakttagelseförmåga 70%, Rörliga manövrer 65%, Simma 30%, Spåra 50%, Energigevär 35%*, Teknik (razoridisk elektronik, datorkunskap och mekanik) 60%, Undvika 45%.
* = Dubbelt värde om *razern* är inkopplad, se Appendix 1.

SLP LISTA

I följande lista beskrivs de SLP som är aktuella för äventyret. Bara det viktigaste beskrivs; namn, antal, klass, sysselsättning, KP och färdigheter. Behöver SL mer detaljerad information kan han/hon slå lämpliga tärningar för att få fram önskade värden. Några SLP är utförligare beskrivna i slutet av SLP-listan.

UTSTÖTTA

Antal: 3-8
Klass: NOM, PSI och MUT
Sysselsättning: "Gatubarn"
KP: 22
Färdigheter: Gömma sig 50%, Rörliga manövrer 45%, Obeväpnad strid 50%, Gevär & Pistol 45%, Undvika 30%.
Övrigt: —

BILNOMADER

Antal: 4
Klass: NOM
Sysselsättning: Nomad
KP: 25
Färdigheter: Markfordon 80%, Rörliga manövrer 60%, Teknik 40%, Överlevnad 60%, Valfritt vapen 65%.
Övrigt: SL kan välja vapen och utrustning.

VARGAR

Antal: 6-16
Klass: —
Sysselsättning: —
KP: 29
Färdigheter: Rörliga manövrer 70%, Bett & Klor 50%, Undvika 55%
Övrigt: —

RODOS VON ERD

Antal: 1
Klass: NOM
Sysselsättning: Nomad
KP: 26
Färdigheter: Första hjälpen 60%, Gömma sig 75%, Iakttagelseförmåga 50%, Överlevnad 85%, Båge 65%, Pistol 45%, Undvika 35%.
Övrigt: Har vildmarksutrustning i sin ägo samt en pilbåge med pilar, en stav, en pistol 38:a med tre skott, bandage och en inte längre självlysande jojo.

GLIDAPOR

Antal: 2-12
Klass: —
Sysselsättning: —
KP: 13
Färdigheter: Se *Nya varelser.*
Övrigt: Se *Nya varelser.*

INFÖDINGAR, KRIGARE

Antal: Varierar
Klass: Nomad
Sysselsättning: Krigare
KP: 23
Färdigheter: Gömma sig 80%, Iakttagelseförmåga 70%, Rörliga manövrer 60%, Spåra 60%, Överlevnad 50%, Tvåhands närstridsvapen 60%, Kastvapen 50%, Undvika 40%.
Övrigt: —

GIFTORM

Antal: 1T6+1
Klass: —
Sysselsättning: —
KP: 6
Färdigheter: Gömma sig 95%, Rörliga manövrer 90%, Giftbett 60%, Undvika 70%.
Övrigt: Giftstyrkan är 8. Om giftet övervinner offrets FYS i motståndstabellen leder det till att rollpersonen dör inom 2T10 minuter. Om rollpersonen vilar dröjer det 1T3 timmar.

MUTERAD ULTRATIGER

Antal: 1
Klass: —
Sysselsättning: —
KP: 45
Färdigheter: Iakttagelseförmåga 80%, Rörliga manövrer 70%, Undvika 40%.
Övrigt: Besitter mutationerna Kraftfält 30% och Mental Skräck 40%. Inga defekter.

OCTASS

Antal: 1
Klass: —
Sysselsättning: —
KP: 35
Färdigheter: Se *Nya varelser*
Övrigt: Se *Nya varelser.*

STADSVAKT

Antal: 2
Klass: NOM
Sysselsättning: MetroPolis
KP: 22
Färdigheter: Iakttagelseförmåga 60%, Automatvapen 65%, Undvika 20%.
Övrigt: —

SÄKBOT

Antal: 2
Klass: Robot
Sysselsättning: —
KP: 50
PROGRAM: Iakttagelseförmåga (sensorer) 80%, Gömma sig 40%, Rörliga manövrer 30%, Automatvapen 70%, Undvika 20%.
Övrigt: Täckt av pansarplåt, abs 7. En M60 och en granatkastare monterad på roboten, med ett magasin som rymmer 500 patroner (kaliber 7.62) och 5 splittergranater.

REBOT

Antal: 4
Klass: Robot
Sysselsättning: —
KP: 30
PROGRAM: Datorkunskap 80%, Elektronik 90%, Iakttagelseförmåga (sensorer) 60%, Rörliga manövrer 15%, Teknik 90%, Obeväpnad strid 20%.
Övrigt: —

ARBOT

Antal: 10
Klass: Robot
Sysselsättning:
KP: 25
PROGRAM: Datorkunskap 50%, Elektronik 50%, Iakttagelseförmåga (sensorer) 50%, Rörliga manövrer 10%, Teknik 50%, Obeväpnad strid 20%.

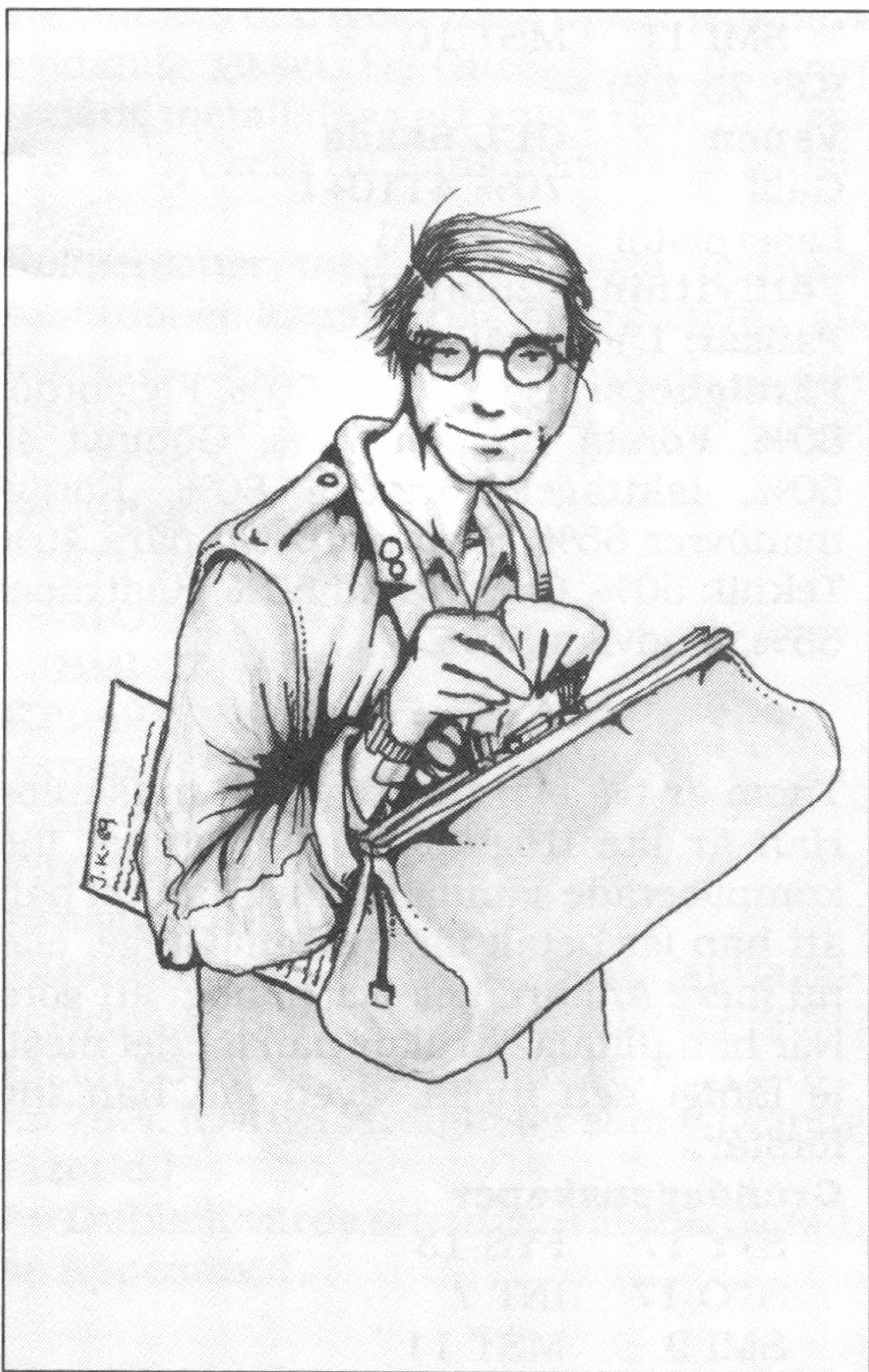
RAZORIDER

Antal: 25 (4 skadade)
Klass: Razorid
Sysselsättning: Kommandosoldat
KP: 25
Färdigheter: Se *Nya varelser.*
Övrigt: Se *Nya varelser.*

DENZAD

Denzad ger intryck av att vara en tillbakadragen, något mesig man på trettiofem år, klädd i en vit doktorsrock som fladdrar kring hans magra gestalt. Bakom de tjocka glasögonen stirrar hans ögon frånvarande och förstärker den virriga uppsynen. Det tunna, redan grånande håret spretar på hans hjässa. Hans beteende är något nervöst, vilket i pressade situationer (både psykiskt och fysiskt) ofta (25% risk) leder till överslagshandlingar (trampa runt i cirklar, klia sig imbecillt, putsa glasögonen för fyrtioåttonde gången de senaste minuterna, etc.)

Rollpersonerna kan tro att Denzad är en ganska menlös herre som inte har någon annan uppgift i äventyret än att uppträda som ett bräckligt kolli med etiketter som "Aktas", "Denna Sida Upp", o. dyl., tills de, efter en skakande färd, når fram till kraftverket där han är den ende som kan reparera de vitala skadorna. Så är det inte riktigt. Dessvärre. Denzad är nämligen barnsligt förtjust i automatkarbiner och älskar att att skjuta och röja i stridens hetta. Han kan nästan alla automatvapen och deras ammunition utantill. Det visar han inte förrän han blir tillfrågad eller om det verkligen behövs. Själv anser han sina kunskaper som blygsamma. Om han i en actionladdad situation tappar behärskningen (25% risk) går han bärsärk och slutar inte skjuta förrän ammunitionen, motståndet eller han själv har tagit slut. Det finns stor risk för att rollpersonerna får känslan av att hålla i kopplet på en stor, övermodig, blodtörstig, dreglande och på alla andra sätt hemsk, hund som kastar sig in i farofyllda situationer som de måste slita honom ur. Oskadd. Det vore ju mycket synd om Denzad faller bort under äventyret, för då kan rollpersonerna få det riktigt besvärligt med att återge sektorn dess energi. Det är i alla fall vad man skulle kunna tro. Senare kommer det visa sig att det inte är något direkt fel på kraftstationen...



Grundegenskaper

STY 10	FYS 10
STO 13	INT 16
SMI 9	MST 5

KP: 23 **SB:** —

Vapen	**GCL**	**Skada**
AK 4	70%	4T10

Förflyttning: 19m/SR
Pansar: Ingen
Färdigheter & förmågor: Datakunskap 80%, Elektronik 90%, Fingerfärdighet 50%, Förfalskning 40%, Rörliga manövrer 40%, Teknik 85%, Undvika 20%.
Utrustning: Klädd i blå jeans, grå gymnastikskor, ljusblå skjorta, vit läkarrock och glasögon. I en stor gammaldags doktorsväska släpar han omkring på en nedmonterad AK4 och en ask om 150 patroner. I väskan finns det också plats för lite medicinsk utrustning i form av en dubbel uppsättning av en standardmässig första hjälpenlåda. Under armen brukar han i regel bära ett kollegieblock, pennor och en enkel minidator (minneskapacitet c:a 1 Mb).

EMC-GRUPPEN

EMC är mutade av en annan kartellboss för att ta reda på hur Otypas energiförsörjningssystem fungerar och kontrolleras. De kommer att skugga alla som är inblandade i strömavbrottet (precis som rollpersonerna). De har också bensindrivna jetpac till hjälp för att kunna färdas snabbt. I detta äventyr kommer tre EMC:are att få upp spåret på rollpersonerna och jaga dem genom tunnelsystemet under staden för att göra äventyret mer spännande och komplicerat. Se etapp 1. Gruppen består tre personer; Anitarin Ulvi, Grege Horror och Thom Eder.

EMC-UTRUSTNING

Bortsett från sina jetpac har de var sin automatkarbin (Galil) med sex magasin vardera, en spränggranat, en rökgranat, kikare, kompass, kommunikationsradio, sju dagars mat och vatten, ficklampa, första hjälpenlåda, 10 m rep med greppkrok och en laserpistol med två energipack. Alltsammans är nedstoppat i en ryggsäck eller hänger i ett vapenbälte. Som rustning har de en svart hjälm med mörkt plexivisir och svart skinnställ som absorberar 2.

ANITARIN ULVI

Anitarin är 24 år gammal. Hon har långt blont hår, vackra anletsdrag, kalla ögon och är fullständigt känslolös. Anitarin är annars ganska söt. Hon har ledarrollen över Grege och Thom, trots att det är Grege som har högre titel. Anitarins järnvilja har tvingat Grege på knäna. Anitarin tänker låta sin lilla grupp så snabbt som möjligt komma ifatt rollpersonerna och skjuta dem. Går det dåligt retirerar de och smyger efter rollpersonerna för att invänta ett bättre anfallsläge. Skulle de tvingas tillbaka igen, eller inte få ett bättre taktiskt läge, förföljer de rollpersonerna ut ur tunneln, över Rödemark, och längre ändå om det skulle behövas. Om uppdraget misslyckas kommer Anitari att skylla på Grege, *"Det var ju han som hade befälet..."*

Grundegenskaper

STY 13	FYS 15
STO 11	INT 14
SMI 17	MST 16

KP: 26 **SB:** —

Vapen	**GCL Skada**
Galil	80% 4T10+1
Laserpistol	70% 3T6
Stridskonst	60% 1T3/1T6

Förflyttning: 32m/SR
Pansar: Läderställ, abs 2.
Färdigheter: Elektronik 65%, Flygfordon 60%, Första hjälpen 40%, Gömma sig 70%, Iakttagelseförmåga 70%, Rörliga manövrer 75%, Simma 50%, Teknik 30%, Överlevnad 40%, Kastvapen 60%, Undvika 65%.

GREGE HORROR

Grege är en normalvuxen man i trettioårsåldern av spanskt ursprung. Han har en buskig svart mustasch, svart hår och ett magert väderbitet ansikte. Hans annars tråkiga, svarta ögon lyser och rullar i ögonhålorna så länge avtryckaren på hans automatkarbin är intryckt. Grege har högst titel av de tre, men har ändå inte mycket att säga till om, p.g.a. Anitarins vilja. Grege skulle inte ha något emot att Anitarin omkom under uppdraget. Skulle hon bli allvarligt skadad skulle han aldrig hjälpa henne.

Grundegenskaper

STY 15	FYS 12
STO 13	INT 11
SMI 11	MST 10

KP: 23 **SB:** —

Vapen	**GCL Skada**
Galil	70% 4T10+1
Laserpistol	50% 3T6

Förflyttning: 25m/SR
Pansar: Läderställ, abs 2.
Färdigheter: Elektronik 50%, Flygfordon 80%, Första hjälpen 70%, Gömma sig 50%, Iakttagelseförmåga 80%, Rörliga manövrer 65%, Simma 70%, Spåra 45%, Teknik 50%, Överlevnad 50%, Kastvapen 65%, Undvika 50%.

THOM EDER

Thom är två och tio lång, och muskulös. Han är lite trögtänkt och begriper inte komplicerade sammanhang. Han vet bara att han får betalt för det som Grege, eller nu mera Anitari, befaller honom att göra. När han tilltalas brukar han för det mesta le fånigt och nicka, även om han inte förstår.

Grundegenskaper

STY 17	FYS 13
STO 17	INT 7
SMI 9	MST 11

KP: 23 **SB:** —

Vapen	**GCL**	**Skada**
Galil	50%	4T10+1
Laserpistol	35%	3T6

Förflyttning: 22m/SR

Pansar: Läderställ, abs 2.

Färdigheter: Flygfordon 50%, Markfordon 75%, Gömma sig 30%, Iakttagelseförmåga 40%, Rörliga manövrer 40%, Teknik 90%, Överlevnad 20%, Kastvapen 40%, Obeväpnad strid 75%, Undvika 50%.

RAZORIDKAPTEN DE'GNEEKH

Kaptenen över den olycksdrabbade farkosten heter De'Gneekh och är som de andra razoriderna, fast mycket större, grymmare och våldsammare, vilket kan drabba både den ene och den andre. De'Gneekh är oerhört uppretad för ögonblicket och håller till i farkosten för att avreagera sig. Om det kommer några som sätter ytterligare käppar i hjulet för honom (precis vad rollpersonerna kommer att göra) kommer han få ett vansinnesutbrott. Han kan inte tänka sig något mer frestande än att plocka fram sitt laservapen för att disintegrera allt motstånd.

Hela besättningen hyser stor respekt för De'Gneekh och lyder blint under fruktans svidande gissel. De´Gneekh bär decimeterlång metallstav i ett snöre runt halsen. Det är nyckeln till hans personliga avdelning.

Rollpersoner med användbara mentala mutationer kanske har större chans att besegra den väldige kaptenen. Hans mentala styrka är nämligen inte så hög. Det är en av hans svagheter.

Grundegenskaper

STY 28	FYS 24
STO 25	INT 12
SMI 17	MST 9

KP: 49

Vapen	**GCL**	**Skada**
Laservapen	65%*	3T6*

Förflyttning: 35m/SR

Pansar: Fjäll, abs 5.

Färdigheter: Gömma sig 50%, Iakttagelseförmåga 80%, Rörliga manövrer 80%, Spåra 65%, Obeväpnad strid 55%, Undvika 75%. (Övriga färdigheter som en vanlig razorid.)

* = Dubbelt värde om *razern* är inkopplad, se Appendix 1.

OCH SEDAN...?

Slutar äventyret när rollpersonerna återfört bränslestavarna till förrådet? Nej, nu är det upp till SL att fortsätta äventyret och kanske utveckla det till en kampanj.

Vill rollpersonerna återvända till staden? Kanske stannar de i Skymningslandet. Hur ska de nå staden? Bränslet till deras jetpac är slut och det är en LÅNG och farlig väg att gå... Hur kommer de in i staden? Om de inte återvänder via den hemska tunneln kommer stadens gränsvakter vägra släppa in "stinkande ziggysar som bara sprider elände och dödliga epidemier i staden."

Om SL vill göra äventyret besvärligare kan han låta herr Otypa vara råare. Han har redan beräknat att rollpersonerna inte har tillräckligt med bränsle för att återvända hem, men för att försäkra sig kan han låta Denzad vara beordrad att döda rollpersonerna när de slutfört sitt uppdrag. Denzad är då en android (av CSD-typ) som är programmerad till det uppträdande som den har i den nuvarande SLP-beskrivningen. Efter att Otypa fått tillbaka energin till *sin* sektor utplånas det gamla programmet och ersätts av ett "terminatorprogram", vilket innebär att Denzad blir en oerhört farlig stridsrobot. Då kan herr Otypa utlova en högre belöning åt rollpersonerna redan i början av äventyret, då han räknar med att aldrig få se dem igen. Om de ändå kommer tillbaka kan herr Otypa skicka lönnmördare, ninjor, torpeder och allt vad det nu heter på rollpersonerna och jaga ut dem ur staden — döda eller levande.

Variationsmöjligheterna är många fler än de som nämnts ovan. Dörrarna står på vid gavel. Bara din fantasi kan hindra dig från att öppna dem. Låt den inte göra det!

APPENDIX 1; RAZORIDERNAS TEKNIK

De har uppnått en mycket hög teknologisk nivå. De anses som *högteknologiska.*

På och omkring sig har de åtskilliga föremål som har olika funktioner (t.ex. hälsokontrollerare, kommunikationsenheter, kloklippare, sugkoppsrensare, fjällborstar, generatorer, ljusklot, läkenheter, verktyg av alla de slag, fickdatorer, kalkylatorer, m.m.) För äventyret är det bara tre saker som är intressanta; deras razervapen, fraktvagnar och farkost. (Farkosten beskrivs ovan.)

FRAKTVAGNARNA

I äventyret förekommer en typ av fraktvagn som hittills är helt främmande för rollpersonerna. Denna kan vara ett högteknologiskt föremål som rollpersonerna kan finna både nyttigt (för tillbakaresan) och värdefullt.

Fraktvagnen är en i grunden rektangulär platta med 3 respektive 1 meters sida och rundade kanter. Den är c:a 3 decimeter tjock men tunnar ut till 2 decimeter i mitten. På ena kortsidan finns det ett handtag med en enkel manöverpanel. Ett energipack är kopplat till farkostens inverterade elektromagnet som är riktad nedåt. När den aktiveras sprutar mängder av små magnetiska metallbrickor (c:a 1 cm i diameter) ut från en skåra längs främre kortsidan. Ett starkt magnetiskt fält bildas under vagnen och det går lätt att skjuta den över det magnetiska spåret. Detta går praktiskt taget friktionsfritt. Den bakre kortsidan "suger upp" de utlagda brickorna för återanvändning. Självklart blir det ett litet spill av kraftigt magnetiskt laddade metallbrickor, vilket rollpersonerna kommer att märka under sin vistelse i Isadora. Brickorna är nämligen så starkt magnetiska att de dras till närmaste metallföremål. Om rollpersonerna går genom drivor av dessa brickor komer deras metallutrustning täckas av brickorna.

Vagnen har åtta tons kapacitet, men då svävar den bara någon enstaka centimeter över marken. Olastad svävar den en meter över marken.

Att utnyttja magnetism som färdmedel är vanligt hemma hos razoriderna. Då använder de givetvis inte brickor utan färdiga magnetiska vägbanor.

De använder magnetiska brickor till sina fraktvagnar istället för att lägga ut en provisorisk räls eller en matta. Brickorna kan nämligen spridas ut i vilken terräng som helst och kräver inga ansträngande förberedelser. Razoriderna är lata, men praktiskt lagda.

RAZERVAPEN

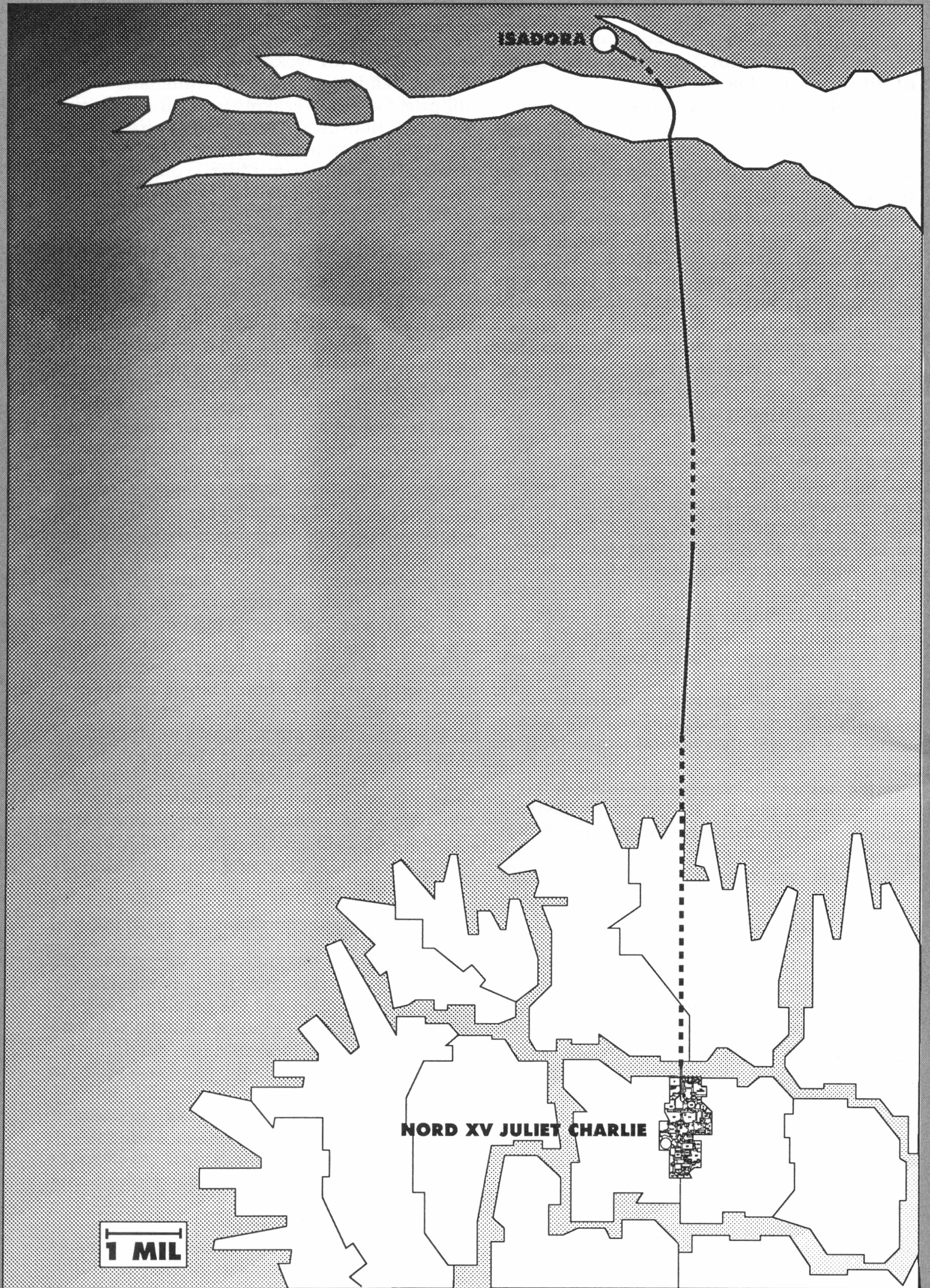
Razoridernas främsta vapen är razern. Detta högteknologiska vapen är utformat med en inbyggd greppanordning som passar deras långa händer och sugkoppsförsedda fingrar. Det är främst ett energivapen med tvåhandsfattning (—20% på GCL om det används med bara en hand). Trots sin vikt på 6 kg har den en smäcker utformning med rundade kanter. Den drivs av en energicell som räcker till 10 laserskott.

Razern kan kopplas till ägarens hjärna genom ett band runt halsen med en kabel som leder till vapnet. Inkopplingen ökar razoridens träffsäkerhet och vapnets effektivitet. Razoridens träffchans och vapnets skada fördubblas. (Av den anledningen har nästan ingen razorid

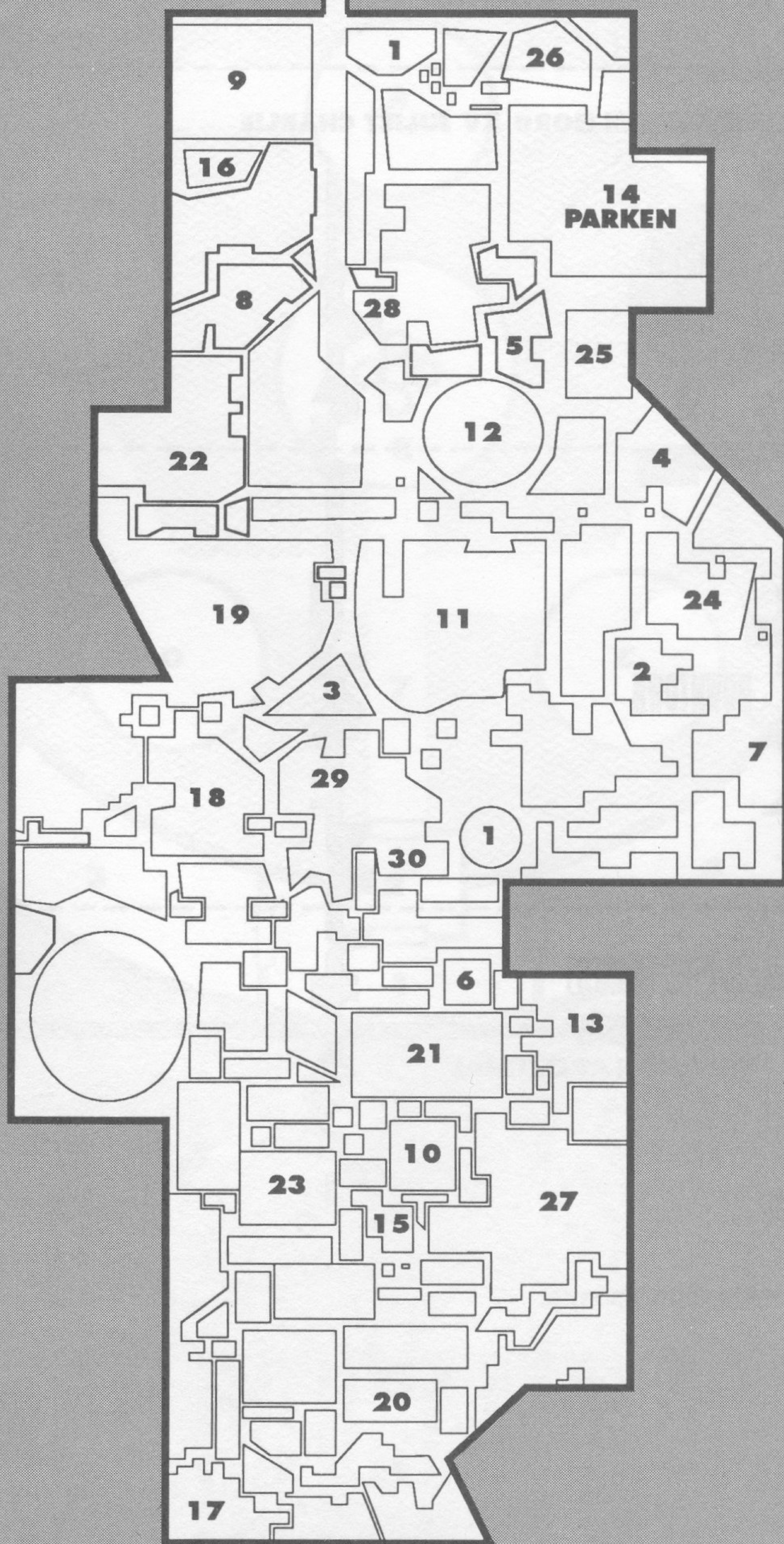
tränat upp sin färdighet i vapnet mer än nödvändigt). Det tar 20 SR för en razorid att koppla in sitt vapen och justera det.

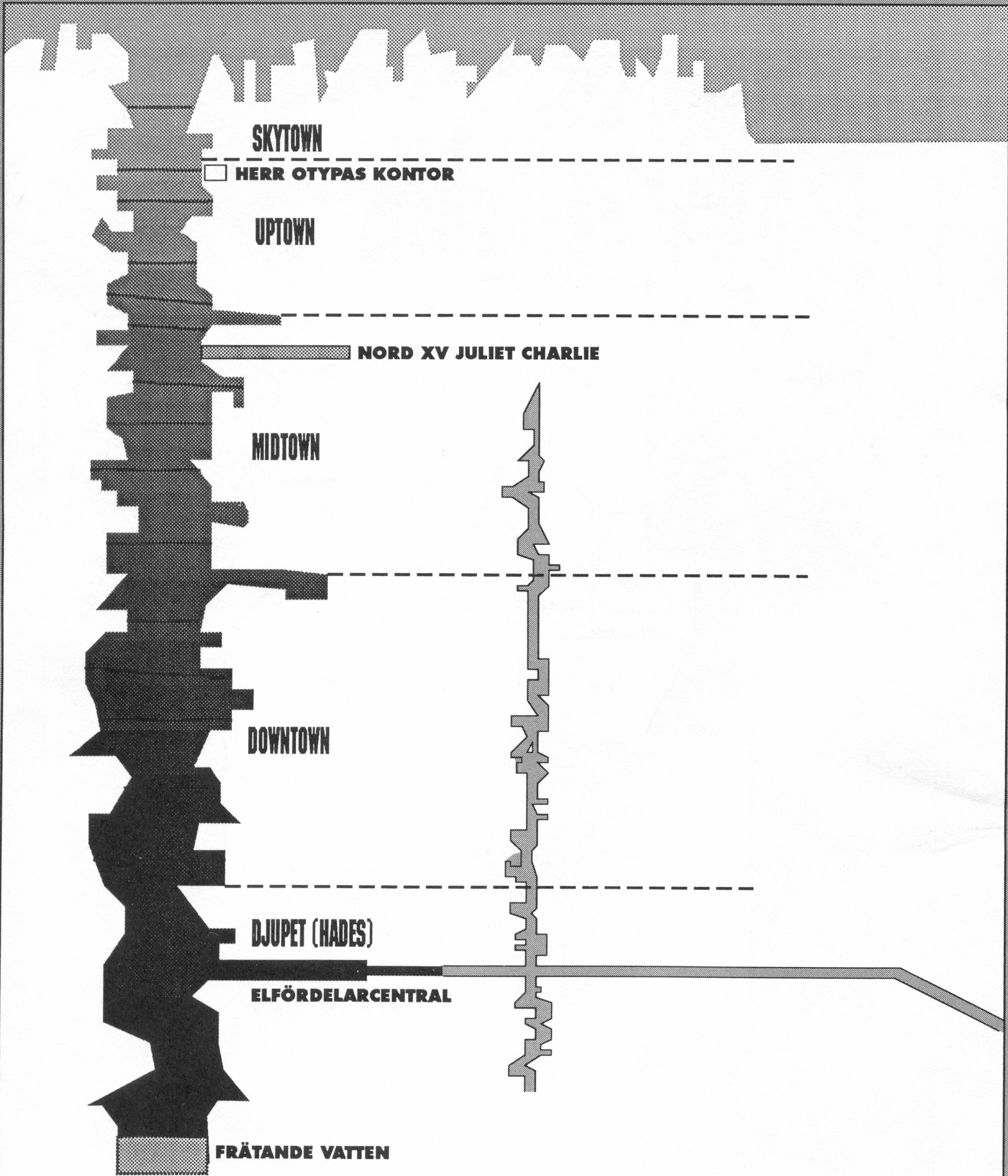
När rollpersonerna når Isadora har nästan alla razorider kopplat ur sina vapen för att få större rörelsefrihet under plundringen av förråden. För att ha en chans mot razoriderna måste rollpersonerna först oskadliggöra dem som har sina vapen inkopplade. Om inte rollpersonerna listar ut det med detsamma kommer de snart upptäcka det, fast kanske försent.

Rollpersoner har en benägenhet att vara nyfikna. Eftersom farkosten inte kommer att bli föremål för närmare utforskning kan du låta razern bli det. För att kunna avfyra den måste handtaget och avtryckaren byggas om, eftersom det är anpassat till razoridhänder. En rollperson kan koppla in vapnet till sitt eget huvud. Det fordras c:a en veckas träning. När rollpersonen väl lyckats kan han också göra dubbel skada och få dubbel träffchans — men till priset av 1 MST/skott (permanent förlust). Den som tillbringar för mycket tid med vapnet inkopplat kommer att få en svagt grönaktig ansiktsfärg som framträder tydligare för var tredje timme. När ansiktet antagit en absolut grön nyans (efter c:a 24 timmar) kommer en plågsam klåda att bryta ut i form av kliande utslag under bandet runt huvudet. Slutar offret omedelbart att använda vapnet när han upptäcker klådan dröjer det ett dygn innan den försvinner. Under den tiden minskas alla färdighetsvärden med 20%, p.g.a. irritationen. Den gröna ansiktsfärgen försvinner inte förrän efter 1T4 dygn.

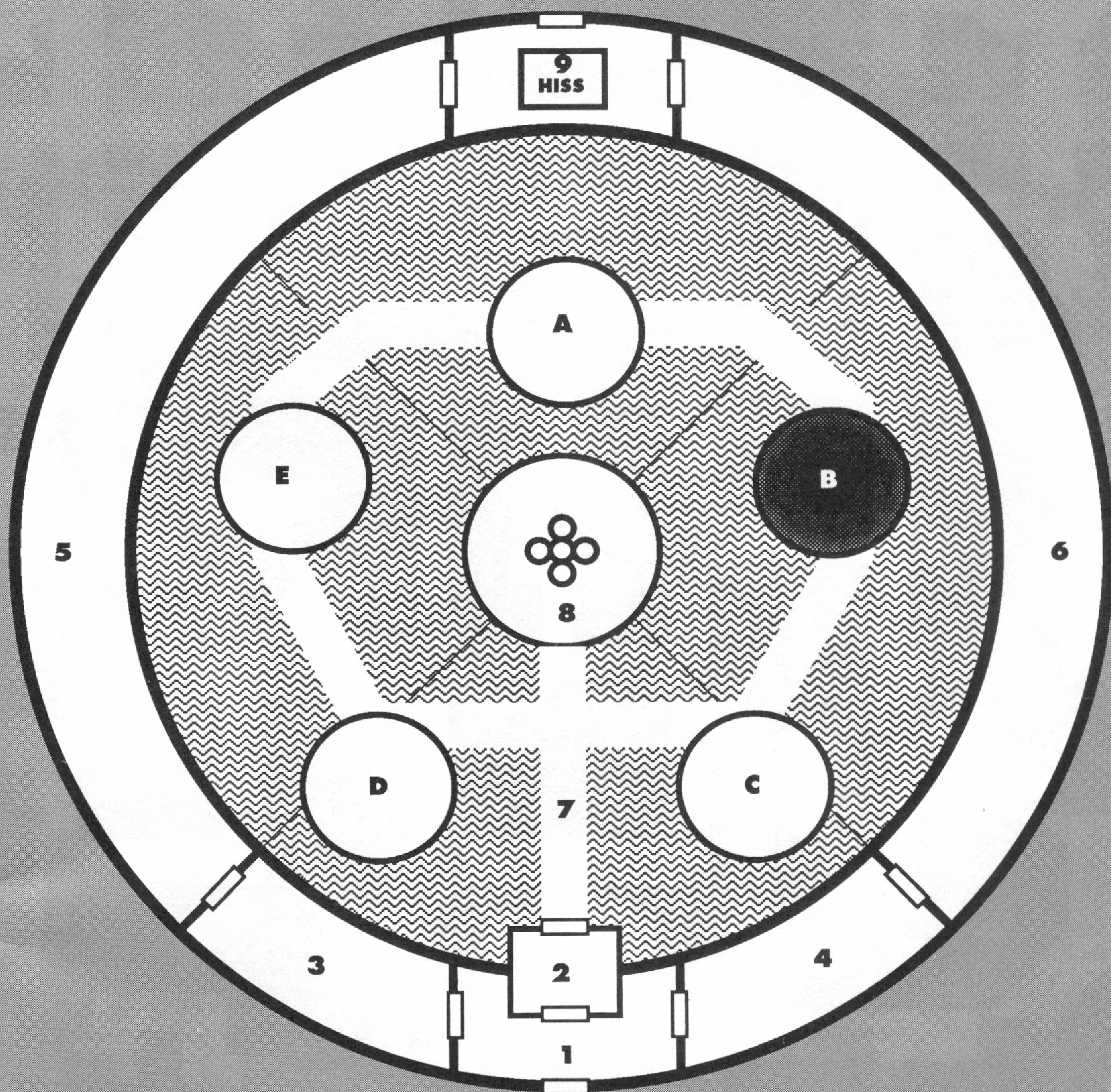

ISADORA
NORD XV JULIET CHARLIE
1 MIL

NORD XV JULIET CHARLIE

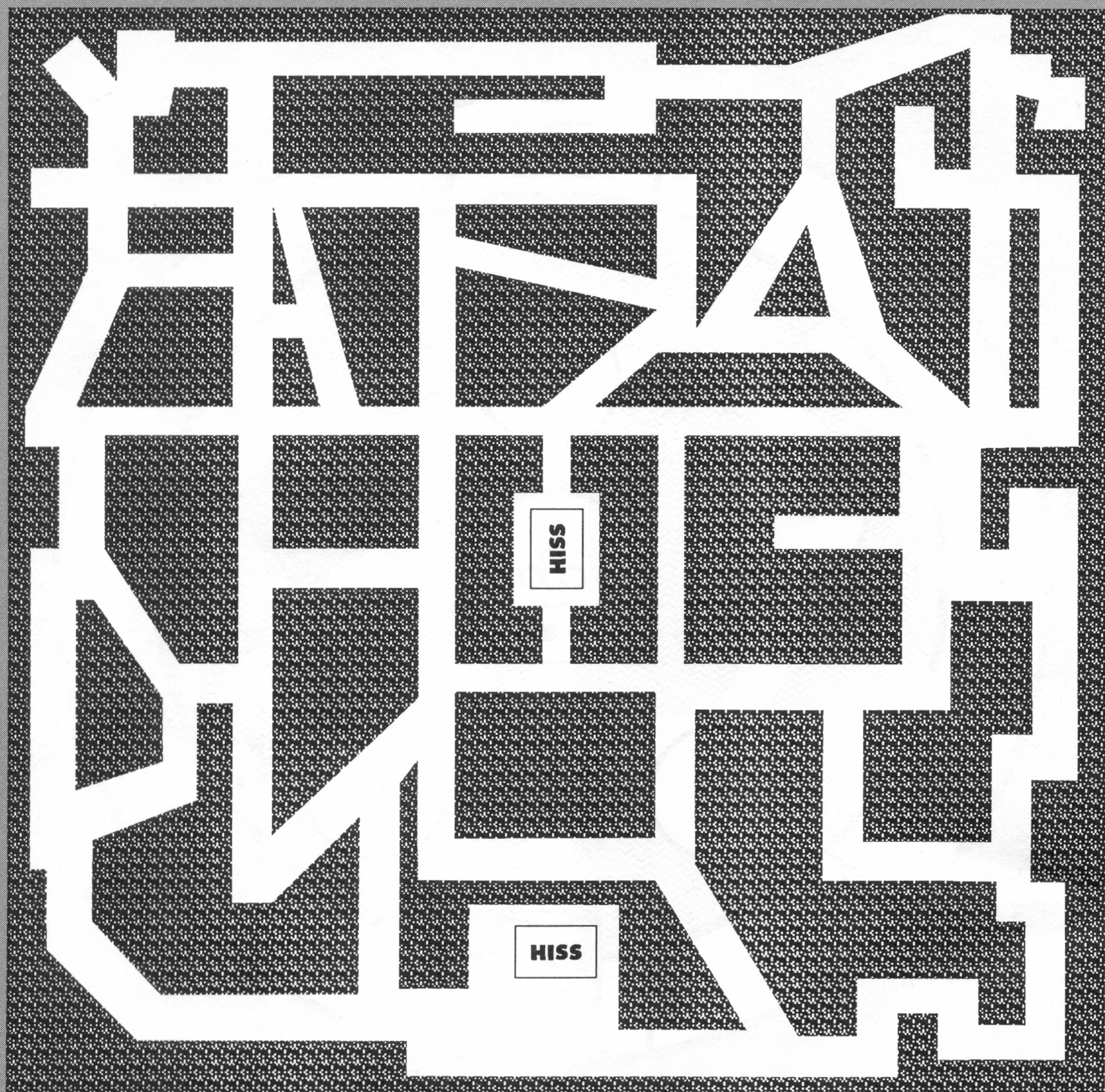



SKYTOWN
HERR OTYPAS KONTOR
UPTOWN
NORD XV JULIET CHARLIE
MIDTOWN
DOWNTOWN
DJUPET (HADES)
ELFÖRDELARCENTRAL
FRÄTANDE VATTEN

AC-12



KRAFTVERKET ISADORA



URANGRUVAN VÅNING 2 & 4

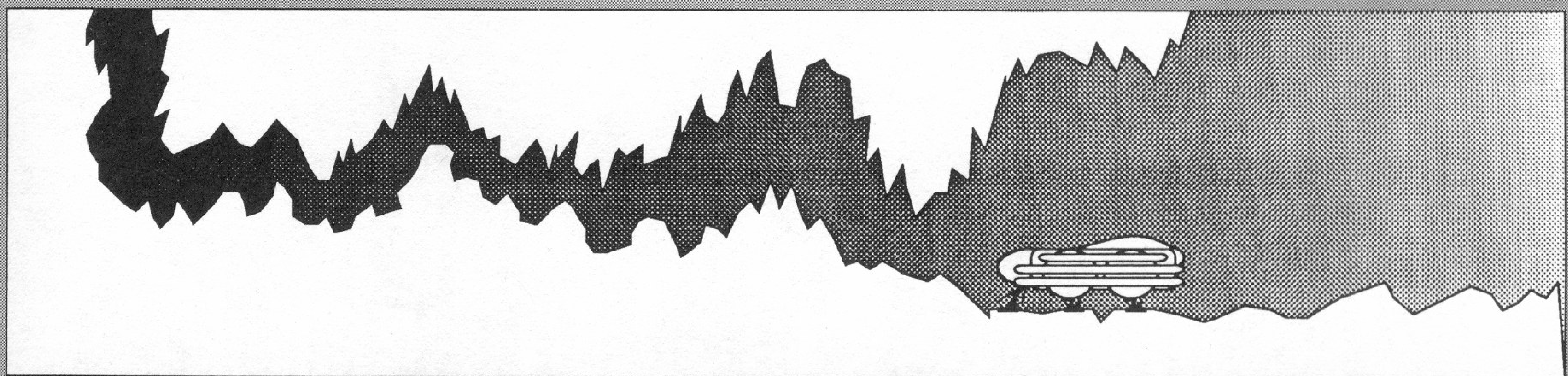
NEDGÅNG TILL RAZORIDERNAS FARKOST

R 3

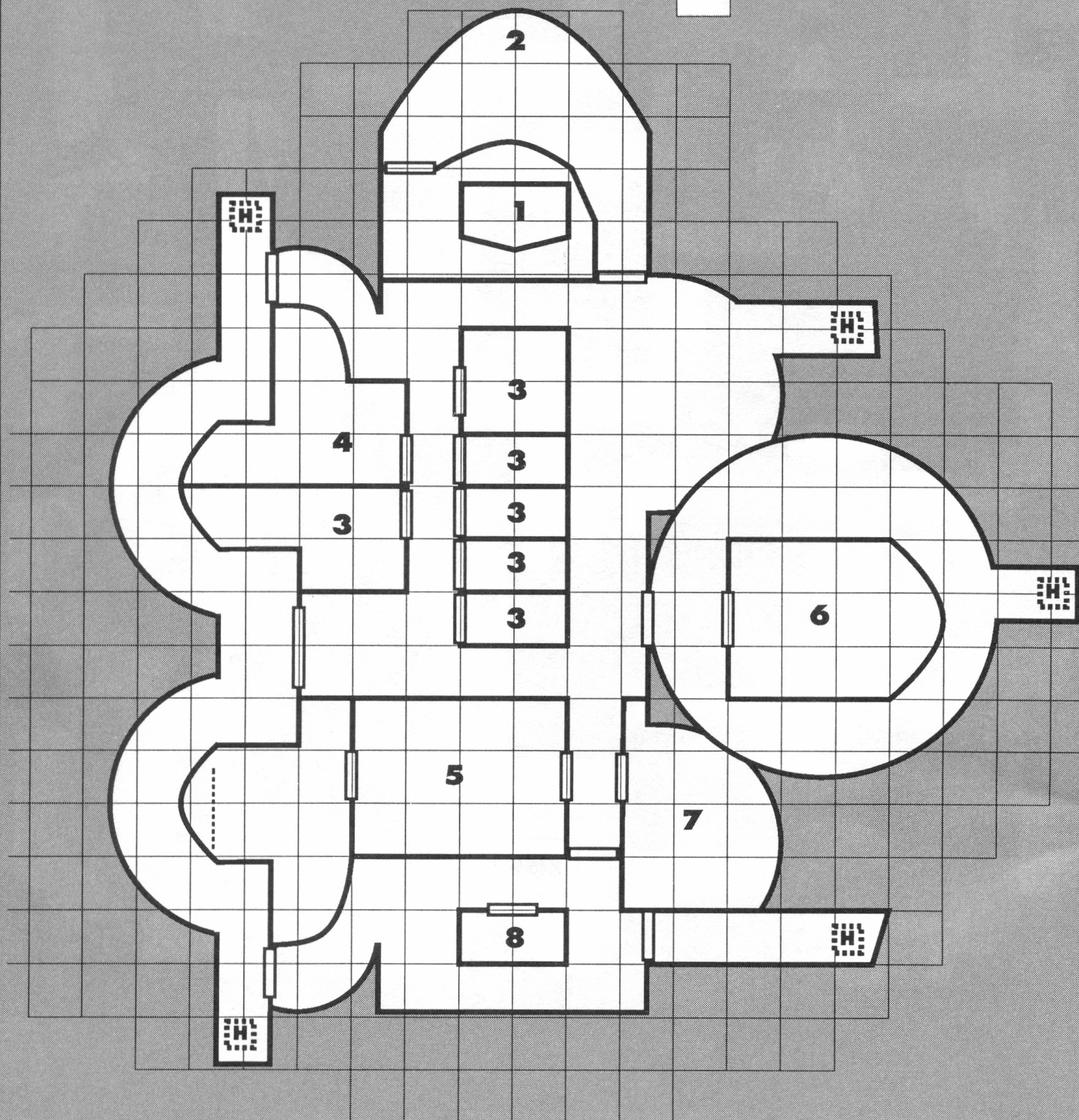
R 1

R 1

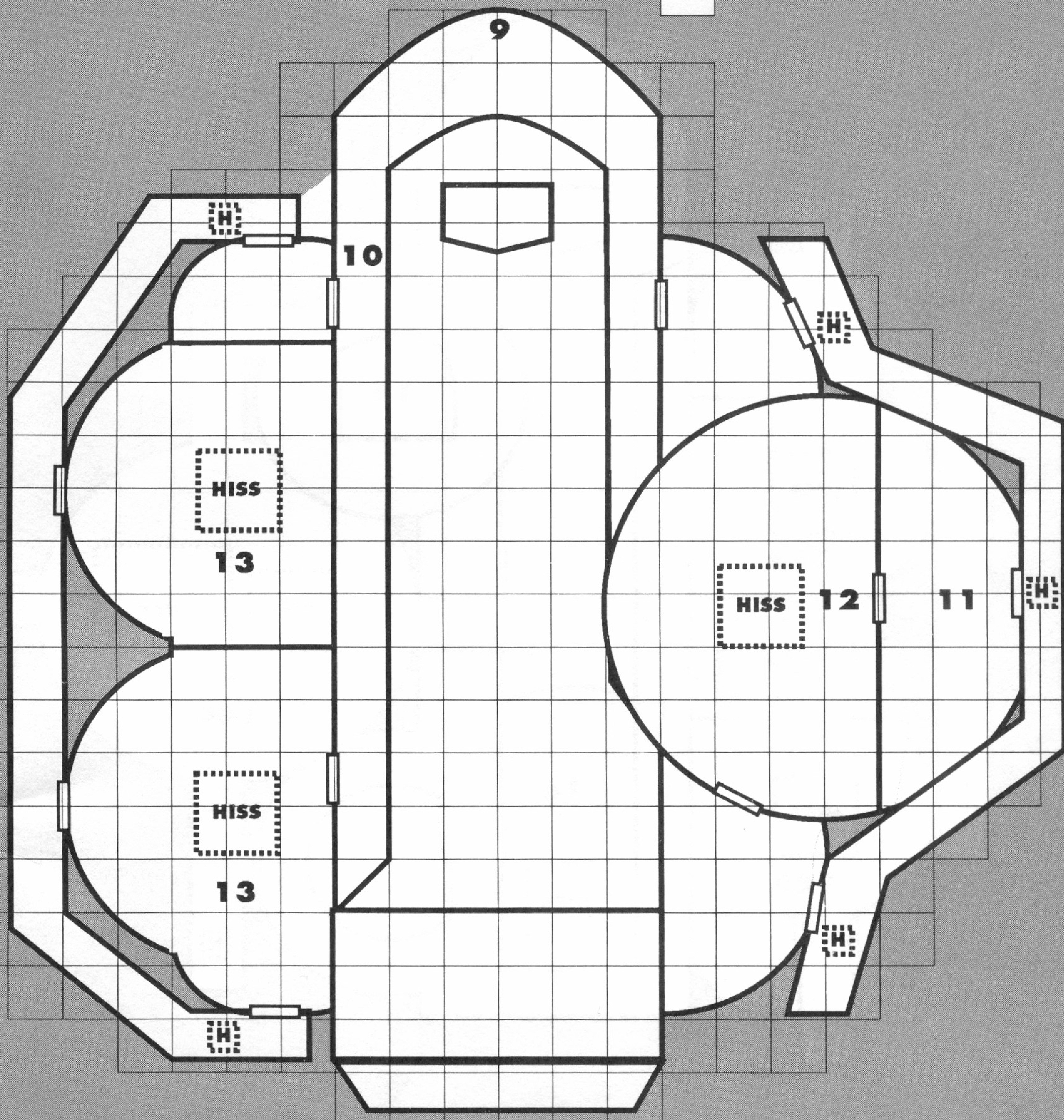
HISS



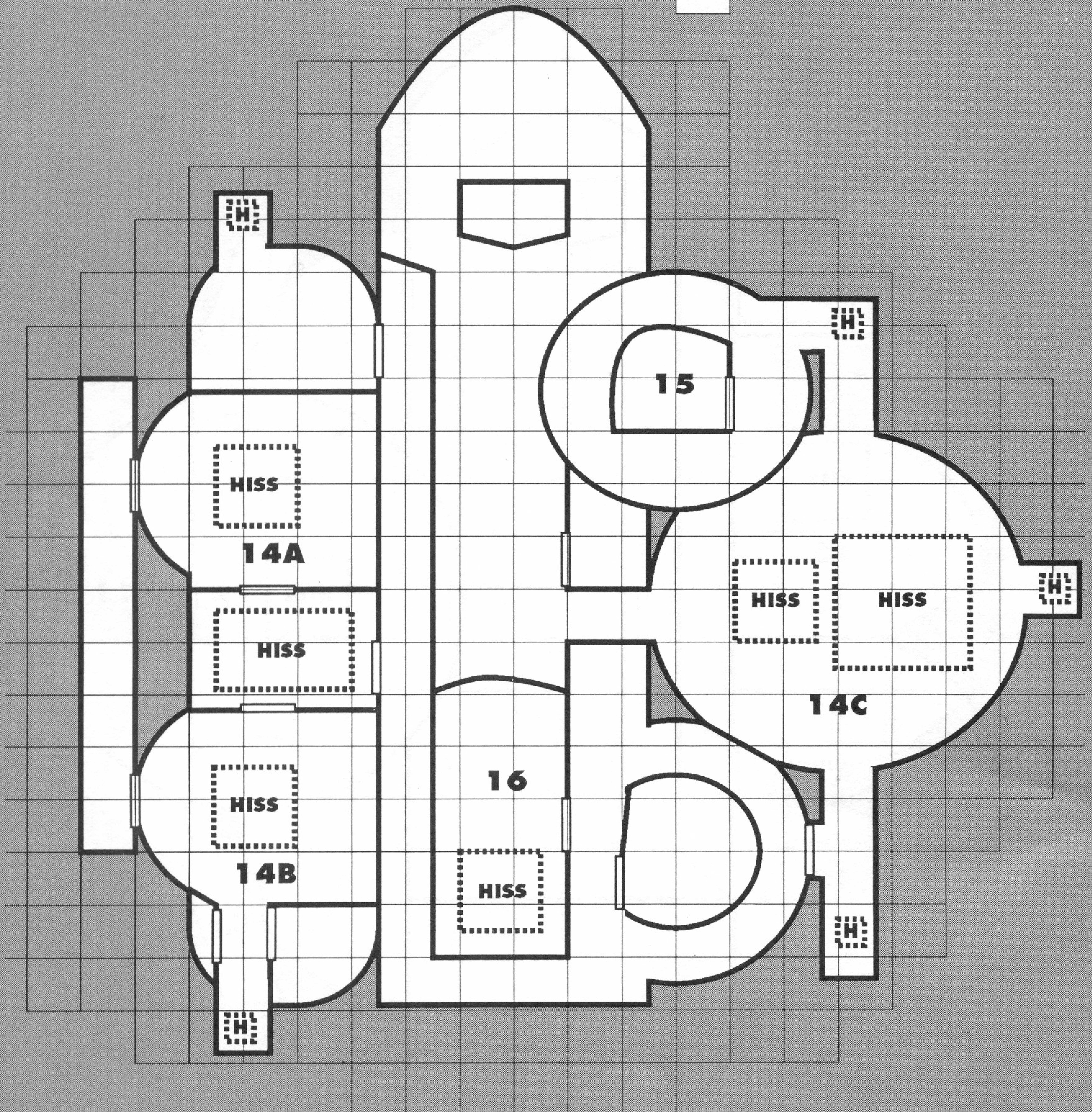
GROTTAN MED RAZORIDERNAS FARKOST



RAZORIDERNAS FARKOST VÅNING 1



RAZORIDERNAS FARKOST VÅNING 2



RAZORIDERNAS FARKOST VÅNING 3

Scan & PDF: Jonas 2007-11-21

KLOAKGÅNGEN VAR MÖRK OCH DET STANK. VATTNET FORSADE KRING VADERNA MEDAN DE FÖRSIKTIGT AVANCERADE MOTSTRÖMS, FRAMÅT I DET OKÄNDA MÖRKRET.VAPNEN HÖLL DE OSÄKRADE I HÄNDERNA.

LAMPANS SKEN LETADE SIG FRAM LÄNGS DE FUKTIGA VÄGGARNA OCH FÖRSÖKTE SKINGRA MÖRKRET OCH DEN GRÖNAKTIGA ÅNGAN.

PÅ AVSTÅND HÖRDES ETT MULLRANDE LJUD – ETT HOTFULLT BULLRANDE SOM SNABBT KOM NÄRMARE. GRUPPEN STANNADE UPP NÄR MR. BENNOR HASTIGT GJORDE TECKEN.

DE TITTADE UPPÅT I ETT SCHAKT SOM VAR PRECIS ÖVER DERAS HUVUDEN OCH SPANADE OROLIGT IN I MÖRKRET. NÅGOT KOM NED DÄRIFRÅN, SNABBT. I NÄSTA SEKUND RASADE DET ÖVER KEVIN OCH GORDOR SOM SLOGS OMKULL I VATTNET UNDER DUNDER OCH BRAK.

DET VAR KILOVIS MED SOPOR. NÄR DE TRASSLAT SIG UR SKRÄPET OCH ÅTER KOMMIT UPP PÅ BENEN KUNDE DE LÄNGRE INTE SE MR. BENNOR OCH DE ANDRA.

DE LYSTE I DET GRUMLIGA VATTNET MED SINA LAMPOR OCH ROPADE. BARA ETT OMÄNSKLIGT LÄTE GURGLADE AVLÄGSET TILL SVAR.

MR. BENNORS FICKLAMPA KOM VIRVLANDE MED STRÖMMEN.

DETTA ÄR EN ÄVENTYRSMODUL TILL MUTANT SOM DELS INNEHÅLLER ETT ACTION-LADDAT ÄVENTYR, I *SÖNDERFALLETS MÖRKER...* OCH DELS EN BESKRIVNING ÖVER EN STADSDEL I MEGASTADEN *YPSILON 5.*



OBS: DET HÄR INTE ETT SPEL I SIG, DU MÅSTE HA MUTANT FÖR ATT KUNNA ANVÄNDA ÄVENTYRET

15-301